Karácsonyi extra kiadás • 52 oldalon • 2 CD-vel!

CD GURU

HÍREK
ELŐZETESEK
BEMUTATÓK

1998/1

Pandemonium 2
Screamer Rally
Virtua Squad 2
Virtua Pool 2
Test Drive 4
Youngblood
Dreams
I-War
Myth

1295 Ft

Wing Commander V
Apache Longbow 2
Heavy Gear
Populous 3

Poszter mellékleten: Man in Black, Tomb Raider 2

EcoBIT Multimédia Kft.

ECOBIT

Hello ! Fantasztikus hírünk van !
Minden egyes vásárlónk, aki idén már egy teljesárú játékot vásárolt nálunk, automatikusan megkapja saját
ECOBIT TÖRZSVÁSÁRLÓI
kártyáját, amellyel minden üzletünkben 10% kedvezményt vehet igénybe PC CD-ROM lemez vásárlása esetén!

10 %

TE IS SZERETNÉL TÖRZSVÁSÁRLÓI KÁRTYÁT?

Mindössze egyetlen játékot kell megvenned teljes áron december 31-ig, és máris klubtagunk vagy!
Siess, nehogy lemaradj a nagy lehetőségről!

Az EcoBIT Multimédia Kft. által kiadott törzsvásárlói kártya az alábbi üzletekben használható:

Központi üzlet:
Budapest 1077
Wesselényi u. 25
Tel.: (1) 351-3078

Pólus Center:
Western City
Market Street
Tel.: (1) 419-4175

Valamint új üzletünkben, Újpest szívében, az **Árpád Üzletházban,** a Szigetkék játékboltban!

INFO : www.ecobit.hu E-mail: ecobit@mail.datanet.hu

ÁRJEGYZÉKÜNK

Afterlife	9990Ft
Agent Armstrong	11990Ft
Ascendancy	4990Ft
Battles of Alexander	9990 Ft
Battleship	8990 Ft
Beasts & Bumpkins	9990 Ft
Broken Sword 2	11990 Ft
Carmageddon	9990 Ft
Carmageddon + Splat Pack	12990 Ft
Carmageddon Splat Pack	5990 Ft
Dark Colony	7990 Ft
Dark Earth	12990 Ft
Dark Reign	11990 Ft
Deathmach Maker For Quake	6990 Ft
Destiny	3990 Ft
DIG (White label)	4990 Ft
DOOM 2 (Replay)	5900 Ft
Ultimate DOOM (Replay)	4990 Ft
Dungeon Keeper	9990 Ft
Extreme Assault	11900 Ft
Fade to Black (EA Classic)	4990 Ft
Fallen Heaven	10990 Ft
FIFA'97 + Soccer Manager Pack	11990 Ft
Flight Unlimited (White Label)	4990 Ft
Genewars	9990 Ft
Hardcore 4x4	11990 Ft
Hardline	9990 Ft
Hexen 2	11990 Ft
Hupikék Törpikék-Teletranszportörp	6990 Ft
IF-22 Raptor	11990 Ft
Ignition	9990 Ft
Imperium Galactica	9900 Ft
Incubation	9990 Ft
Independence Day	9990 Ft
Indiana Jones 3. & 4. (White Label)	5990 Ft
JEDI KNIGHT - Dark Forces II	11990 Ft
Klik & Play	4990 Ft
Lands of Lore 2	12990 Ft
LBA 2	9990 Ft
Lomax	9990 Ft
M1A2 Abrams	10990 Ft
Magic Carpet (EA Classic)	4990 Ft
MAN IN BLACK	9990 Ft
Megapak 6	6990 Ft
Megapak 8	10990 Ft
Microsoft Autoroute Express '98	19990 Ft
Microsoft Encarta '98	15990 Ft
Microsoft World Atlas '98	15990 Ft
Panzer General 2	11990 Ft
Power Corruption and Lies	3990 Ft
Rally Bajnokság	4990 Ft
International Rally Championship	8500 Ft
Rebel Assault 2 (White label)	5990 Ft
Red Alert	11990 Ft
Red Alert Aftermath	5990 Ft
Redneck Rampage	8990 Ft
Repülő Kastély	7990 Ft
Resident Evil	11990 Ft
Settlers 2 Mission Disk	4990 Ft
Shadows of the Empire	11990 Ft
Speedboat Attack	9990 Ft
Terranova	4990 Ft
Theme Hospital	9990 Ft
Tilt (White Label)	4990 Ft
Tomb Raider II	11990 Ft
Total Annihilation	11990 Ft
Wing Commander III (EA Classic)	4990 Ft
Wizardry Nemezis	4990 Ft
X-Wing vs. Tie-Fihghter	11990 Ft

3 Koponya, avagy a Toltec kincse	4990 Ft
4-4-2	4990 Ft
Albion	4990 Ft
Archimedean Dinasty	6990 Ft
Assassin 2015	4990 Ft
Battle Isle 3	4990 Ft
Bedlam	4990 Ft
Broken Sword	4990 Ft
Creatures	4990 Ft
Daggerfall	4990 Ft
Deadlock	4990 Ft
Destruction Derby (Argentum)	2990 Ft
Discworld 2	4990 Ft
Ecstatica (Argentum)	2990 Ft
Fragile Allegiance	4990 Ft
Gene Machine	4990 Ft
Grid Run	4990 Ft
International Moto X	4990 Ft
Lemmings 3D (Argentum)	2990 Ft
Return Fire	4990 Ft
Schorced Planet	4990 Ft
Screamer 2	4990 Ft
Sensible Soccer 96/97 Upg.	1990 Ft
Slamscape	4990 Ft
Star Trek- Borg	4990 Ft
Syndicate Wars	4990 Ft
T-Mek	4990 Ft
Tom Clancy SSn	4990 Ft
Wipeout (Argentum)	2990 Ft
Z	4990 Ft
Zone Raiders	1790 Ft

ÚJ !

FIFA 98 !

NBA 98 !

FIGHTERS ANTHOLOGY!

BLADE RUNNER!

MAGYAR KÉZIKÖNYVVEL!

Az árak tartalmazzák az Áfa-t!

TARTALOM JEGYZÉK

1998/1

Kiadja az Új Guru Lapkiadó Kft.
Postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu

Főszerkesztő:
Berényi Zoltán
Munkatárs:
Boruzs Krisztina
Harangozó Csongor
Médiamanager:
Szakács Gábor
Terjesztés:
Kovácsné R. Beatrix
Tördelőszerkesztő:
Laza
Megjelenik kéthavonta
Ára: 995 Ft.

Megrendelhető kizárólag
a szerkesztőség címén,
illetve megvásárolható Budapesten
és vidéken a nagyobb
számítástechnikai üzletekben.

Terjeszti a
HIRKER Rt., NHRT

ISSN 1218 - 9502

A szerkesztőség címe:
1085 Budapest,
Somogyi Béla u. 16.
Tel.: 137-0007

Előfizetési díj 1 évre:
5.250 Ft.

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Nyomda
Budapest

A lapban megjelent szöveges és
illusztrációs-, valamint a CD-n
található anyagok átvétele, másolása,
illetve újrafelhasználása csak a kiadó
engedélyével lehetséges.

A CD-n lévő szoftverek által indirekt
módon okozott károkért, a kiadó
nem vállal felelősséget!

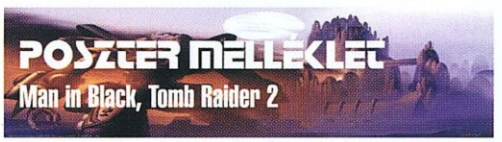
A GURU ITT IS LEGYEN VELETEK!

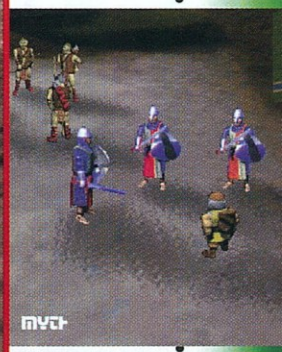
NEWS LINE

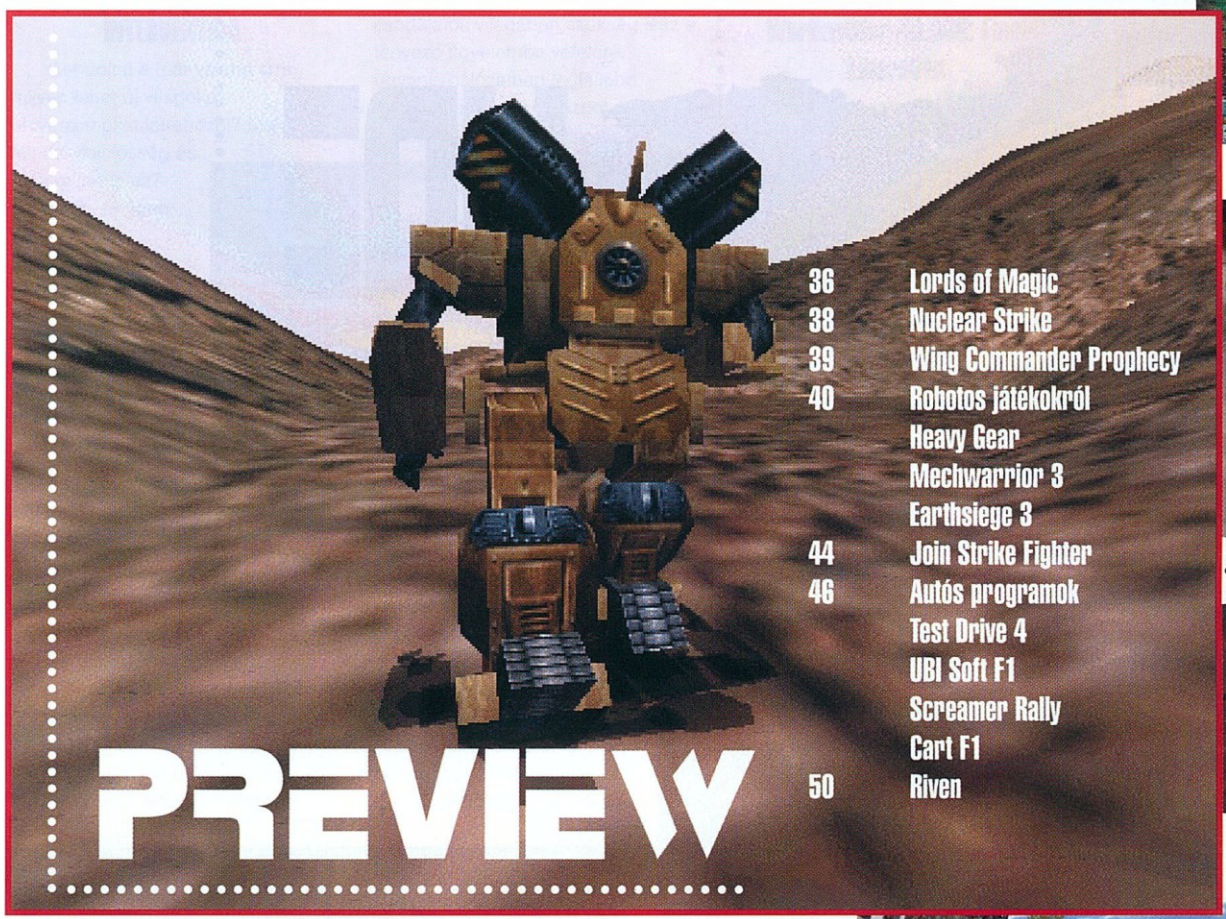
6 Dark Project
Terra 2120
8 INTERVENTION
WarHammer 40.000: Final Liberation
Waterworld: The Quest for Dry
Boggle
10 Civilization 2: Fantastic Worlds
X-COM: Interceptor
The X Fools
12 Bradshaw Football '98
Ubik
Ares Rising
Warcraft Adventures: Lord of the Clans

HW-SW

32 Hírek, érdekességek
a nagyvilágból
34 Utility csokor

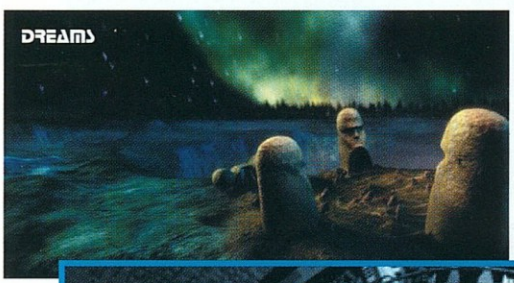


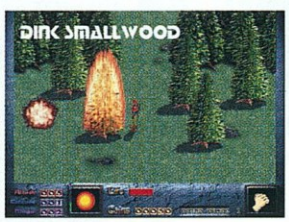




PREVIEW

36 Lords of Magic
38 Nuclear Strike
39 Wing Commander Prophecy
40 Robotos játékokról
Heavy Gear
Mechwarrior 3
Earthsiege 3
44 Join Strike Fighter
46 Autós programok
Test Drive 4
UBI Soft F1
Screamer Rally
Cart F1
50 Riven





DEMO CORNER

10 Myth
12 Seven Kingdom
13 Catz 2 - Dogz 2
13 Dink Smallwood
14 Men in Black
15 iF16
16 Hercules
16 Sonic 3D
17 I-War
18 Puma Soccer
19 3D Ultra Pinball 3
19 Great Battles of Hannibal
20 Excalibur 2555 A.D.
20 Man O War
21 Daytona Deluxe
21 Pax Imperia
22 Legal Crime
23 Pandemonium 2
24 Dreams

NEWS LINE

● Az SSI megegyezett Larry Bonddal és készül a Harpoon4, mely a Haditengerészeti Akadémia tengeri ütközetekhez használt szimulátorát követi majd.

● Az Interplay új real-time stratégiát készít. A több mint tízezer űrhajótervet felsorakoztató A.I. Alien Intelligence az űrstratégiák kedvelőinek készül.

● Különleges hordozón jelentek meg tippek a Tomb Raider 2-höz. Negyvenöt perces videokazettán található az anyag, mely mind a tizennyolc szinten végigvezeti a segítségre szoruló játékosokat.

● A 7th Level, Inc. és a magánkézben lévő Pulse Entertainment, Inc. egybeolvad és új céget alapít P7 Solutions néven. Az elnök marad Donald Schupak.

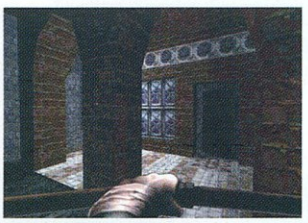
● Az AMD és a DreamWork Interactive bejelentette, hogy az Elveszett világra épülő Trespasser kihasználja majd az AMD-3D technológia minden előnyét.

● A 7th Level következő Monty Python programját a Take-Two-val karöltve jelenteti meg, remélve hogy ezzel mindkét cég bevételei tovább nőnek majd.

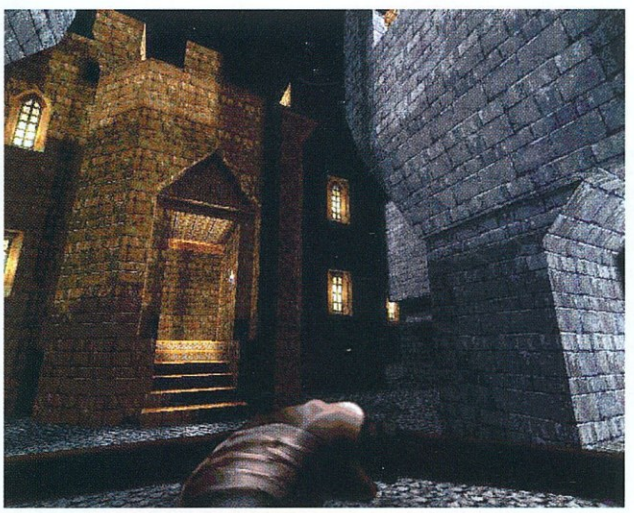
● Úgy tűnik, nem csupán egy szövettség született az AMD-vel. Technológiai együttműködésüket a Chris Roberts (Wing Commander) által vezetett Digital Anvil cégre is kiterjesztették.

Dark Project

A Looking Glass Technologies, Inc. programjának



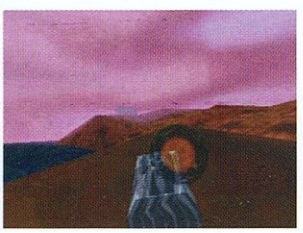
kategóriája elég különös. Első ránézésre látszik hogy egy 3D-s fantasy akciójátékkal állunk szemben, ám valójában emellett ez az első tolvaj szimulátor! Garrett személyében veszélyes és a szakmádhoz méltó küldetéseket kell teljesítened. Némelyiket szinte lehetetlen megoldani, kivéve neked, hiszen Te mester tolvaj vagy. Ó talán nem? Akkor most leszel! A Dark Project a XIX. században játszódik, ezért nem kell félned például foton érzékelőktől vagy lézercsapdáktól. Viszont annál inkább a mágiától! Azt a különleges érzéket kell kifejlesztened magadban, hogy tudd, mikor keveredj harcba és mikor rejtőzz inkább el. A cég ígérete szerint a Dark Project túlnő a 3D 'korlátain' és 6D-s világot használ?! Hogy ez mit jelent, hamarosan megtudhatod. Megjelenés: 1998 február. (3D)



Terra 2120

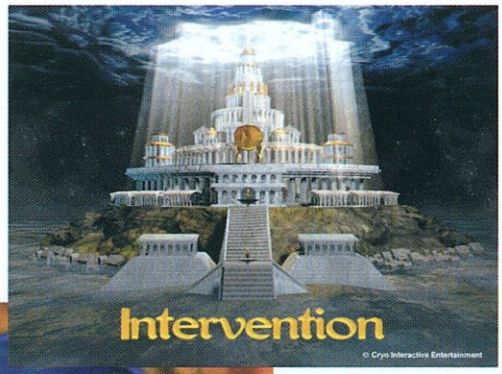
Ebben a meglehetősen pesszimista jövőképet festő játékban a Föld egy aszteroidával ütközik, ami a felszíni civilizációt romokba dönti. Csak egy titkos, föld alatti gyár marad épen, ahol harci gépeket gyártottak. A néhány túlélő ezeket megszerezve elkeseredett küzdelmet folytat a még lakható területekért és az életben maradásért. Szóval ugrás a tankba és irány a harctér!

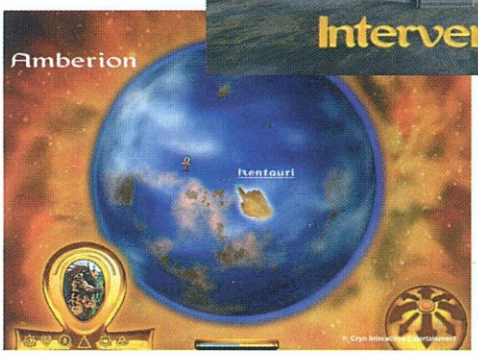
Egy újabb olyan lövöldözős játék kerül a piacra, mely a hangsúlyt a multiplayer játékra teszi. A programot a cikk leadásáig még nem láttuk, ezért bővebb ecsetelésére nincs mód. Azt viszont már tudni lehet, hogy használni fogja az Intel 3D hangrendszerét.



INTERVENTION

Gondoltál-e már valaha arra, milyen lehet új világokat, univerzumokat létrehozni? Mekkora feladat, felelősség és munka lenne ez? Bevallom, én igen. Igaz, sosem töprengtem ezen úgy, hogy számításba vegyem hasonló törekvésű társaim ellenséges fellépését. Az Intervention csodálatos világában szükség lesz e tényező figyelembe vételére, ugyanis hálózatban legfeljebb tizenhat, Interneten viszont a kár száz hasonló célú, isteni

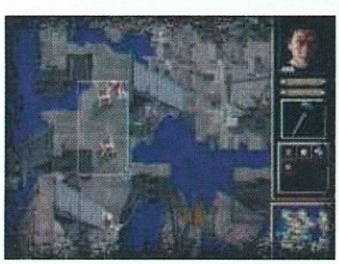




hatalommal felruházott játékossal találkozhatsz. A megjelenést csak jövő őszre tervezik, de a képek alapján már most is ígéretesnek tűnik a program. (3D támogatás).

Waterworld: The Quest for Dry

Azt hiszem mindenki emlékszik Kevin Costner nem túl sikeres, ám annál költségesebb filmjére, a Waterworld-re. Annak történetére



alapul majd az Interplay azonos címen futó stratégiai játéka. Bevallom nem sok reményt fűzök a programhoz, mert még nem láttam olyat, hogy a számítógépes adaptáció jobban sikerült volna mint az eredeti. De ki tudhatja? A küldetésekben egy kis csapat vezetőjeként kell majd helyt állnod.

Minden misszió előtt kiválaszthatod embereidet és azok fegyvereit is. A feladat újabb és újabb zátonyok meghódítása. Ezek persze lakottak és az ott meghúzódó emberek nem adják könnyen otthonukat. A játékrendszer egyszerűsége, és a (valljuk be, nem is olyan rossz) grafika alapján még akármi is kisülhet ebből. Majd kiderül.

WarHammer 40.000: Final Liberation

Az SSI programja ismét megkísérli a lehetetlent, híven visszaadni a legjobb táblás stratégiai játék hangulatát. Az orkok megszállják Volistad bolygóját és

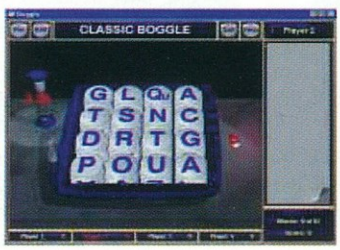
fegyverekre. Ettől függetlenül a programot én is félve várom, éppúgy mint oly sokan mások. Az előző rész hibáin remélhetőleg okultak a készítők! A körökre osztott játékmenet van akinek

összetűzésbe kerülnek az emberekkel. Bármelyik felet is választod, biztos hogy nem lesz panaszod az egységekre és a

pozitívum, míg másoknak negatívum. Azt mondom, ne ítéljük el a programot a képek és a hírek alapján, ha megérkezik, úgyis nagyító alá kerül.

Boggle

A hamarosan megjelenő Boggle lehet hogy nem lesz a legeredetibb játék, de mégis van benne valami. Egy kis agysejt-torna pedig sosem árt. A játék lényege végtelenül egyszerű, mintha egy 4x4-es Rubik



kockát tartanál a kezedben, melynek minden egységének oldalán szerepel egy betű. Ezekből kell legalább három betűs szavakat kiemelni a játékosknak, azzal a megkötéssel, hogy csak egymással érintkező kockákat lehet kivenni. Több játékos esetében, ha lejár az idő, minden olyan szóért amit ellenfeleid nem találtak meg, pontot kapsz. Aki a legtöbbet szerezte, nyer. Ennyi az egész, de iszonyú jó, tényleg.

- A Psygnosis új autóversenye készítéséhez megszerezte a több mint ötven Indy Car versenyt nyert Newman/Haas team engedélyét. A játékban megjelennek majd a csapat nagy játékosai: Christian Fittipaldi és Michael Andretti is.

- Már ingyenesen letölthető az Internetről a Jedi Knight pályaszerkesztője!

- A Jazz Multimedia következő sikerterméke a Renegade 3D kártya lesz. A 3Dfx Voodoo 2 chipset-es cucc tervezett ára nem éri el a háromszáz dollárt.

- Hasonló terveket szövöget a Creative Labs is, ami szintén bejelentette 3D Blaster Voodoo 2 gyorsítókártyájának megjelentetését 1998 elejére.

- Döbbenetes, de igaz, hogy a Westwood új kalandjátéka, a Bladerunner 1.5 gigabyte-nyi helyet követel majd a full installhoz!

- A Wing Commander Movie-ban nem szerepel Mark Hamill és Tom Wilson sem, mert már túl öregek a felvételekhez. Thierry Arbogast (Nikita) azonban ott lesz!

- Az IDSA bejelentette, hogy 1997 rekordot döntött a szoftver eladások piaci részesedésében. Az előző évhez képest az eladások 35.7 %-kal emelkedtek.

- Ha akarsz egy vírust a Sir-Tech-től, vedd meg Virus: The Game programjukat, mely minden gépen másként fut majd, felderítve annak fájl szerkezetét.

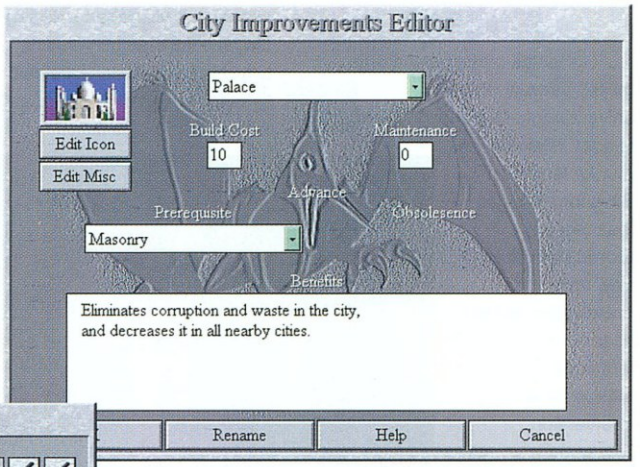
- Jövő év karácsonyára jelenik majd meg a Nascar Racing 3.

- A világok háborúja 1998 nyarára ez alkalommal real-time stratégiai játék formájában kerül a boltokba. H.G.Wells nagysikerű regényét a GT Interactive dolgozza fel.

- A régóta várt Unreal kiadása jelenlegi információink szerint a karácsony helyett 1998 első félévére várható.

- Az id Software jelenteti majd meg a Hexen 2 és a Quake 2 pályaszerkesztőit.

Civilization 2: Fantastic Worlds

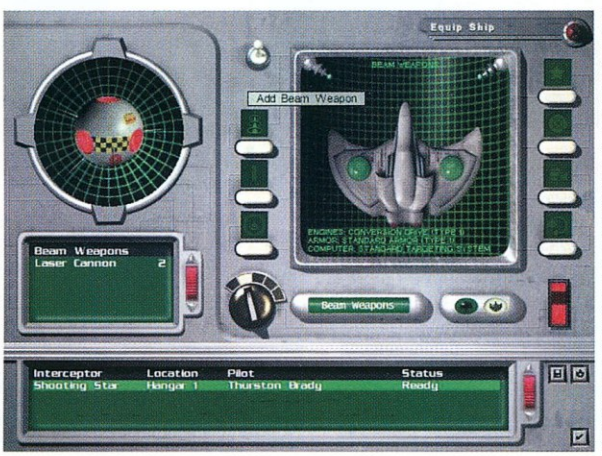


Elfek, szörnyek, dinoszauruszok, sárkányok. Igen, ez már az én világom. Az már csak egy külön jutalom, hogy ez mindenidők egyik legjobb stratégiai játékának, a Civilization-nak a kiegészítőjében lát napvilágot. A csaknem húsz scenariót felsorakoztató CD-n található pályaszerkesztővel számtalan új küldetést is csinálhatsz, de nem ez a lényeg. Az új küldetések között egyaránt van sci-fi, fantasy és őskori környezet. Például említhetem az Atlantisz, a Mars vagy a Midgaurd pályát. Ez utóbbiban a világot emberek, elfek és más békés fajok népesítették be, amíg meg nem jelent a bölcsek, látnokok és legendák által megjósolt Gonosz... Külön érdekesség az X-Com pálya! Azt hiszem a Civilization rajongói ezt a világot sem fogják kihagyni.

X-COM: Interceptor

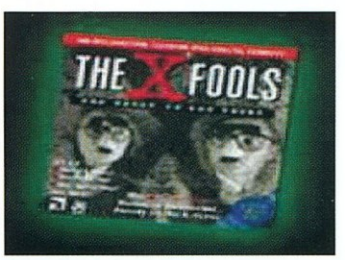
Ez a real-time, 3D-s űrstratégiai játék a többség számára nem lesz ismeretlen. Ahogy a Föld népe kiaknázza az elérhető nyersanyagokat, mind inkább tágítania kell az űrbéli hódításait. A nagy cégek kutató hajók százait küldik szét a világűrbe új nyersanyagforrásokért. Ám nem ez az egyetlen, amit keresnek...

Az előző részhez képest lesznek persze újdonságok, hogy csak egyet említsek, ezúttal nem katonákat, hanem pilótákat vehetsz fel, akik mind eltérő tulajdonságokkal és képességekkel rendelkeznek. Az idegenek reakcióira és fejlődésére szintén kihatnak cselekedeteid. A harcrendszer követi a Wing Commander hagyományait. Az őrjáratok kiküldése és a hadterek megválasztásának lehetősége azonban e játéktípus új oldalait csillantja fel. Természetesen az X-Com negyedik része sem nélkülözi majd a 3D támogatást.



The X Fools

„Az X-akták népszerű televízió programja veszélyes! Agymosást hajt végre nézőin és megváltoztatja őket. A show két különleges FBI ügynök (Mully and Scudder) kalandjainak megtörtént eseményeit dolgozza fel, akik ez alkalommal a kormány jóváhagyása nélkül, a saját szakállukra dolgoznak, hogy megmentsék a nézőket, helyrehozzák az agyukban bekövetkezett változásokat." A Parotty interactive játéka kicsit másképp mutatja be az oly népszerű sorozatot. Vezethetsz ufo-t, szöktethetsz tehenet és furcsa szürke lényt patronálhatsz (aki mást sem mond, mint 'haza')... Ismerős? Ráadásul mindezek tetejébe a sztorik végén Mully vagy Scudder az

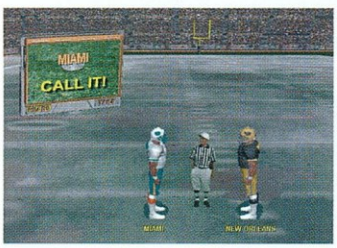


X-fools sajátos stílusában értékeli teljesítményedet. Kérdezz meg mindenkit és ne hidd el amit mondanak Trust No One! Iszonyatos poénokat ígér ez a játék, amin már első pillantásra is látszik mennyire élvezték a készítők, amíg összehozták.

Bradshaw Football '98

Ez az a program kategória, amihez egyáltalán nem értek és nem is tud fellelkesíteni. Gondolom akik szeretik a foci programokat azok örülnek majd neki, hogy ebben a játékban mennyi minden kerül az irányításuk alá. Foglalkozhatnak a játékosokkal: szerződtethetik,

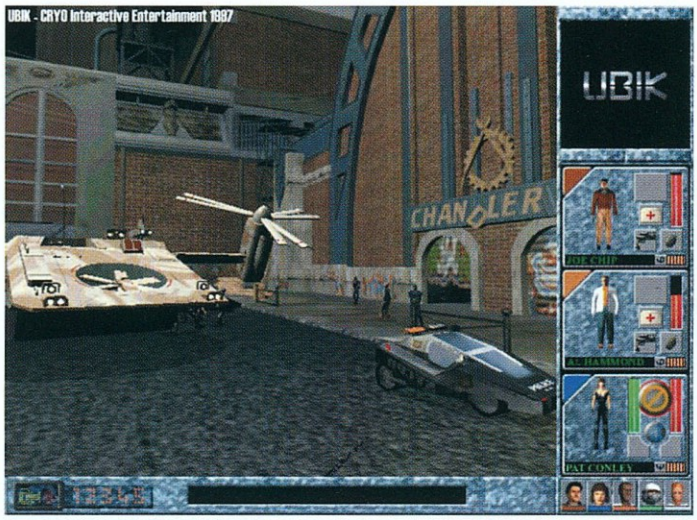
elküldhetik őket, sőt új sportolót is képezhetnek. Beállíthatják az időjárás viszonyait: hóesés, napsütés, eső. Megválaszthatják a



csapat stratégiáját is. A 3D-s megjelenítés rettenetesen feldobja a játékot az tény. A többféle nézet és a replay is az új grafikus gyorsítókártyák képességeit aknázza ki. A játékosok irányítása talán kicsit körülményes, de aki szereti az ilyesmit, annak ez a kis negatívum biztos nem gond.

Ubik

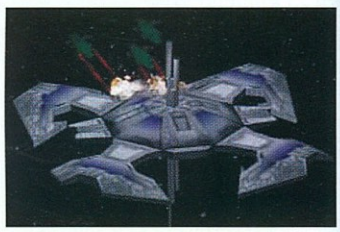
A Blade Runner és a Total Recall írójának tollából született az Ubik sztorija is. 2019-ben, New Yorkban járunk, amikor már javában folyik a lakható bolygók kolonizálása, a világ gazdasága nagyhatalmú társaságok kezében van, és az ipari kémkedés a fénykorát éli. A csaták tétje az információ, a hatalom és a pénz.



Ami veszélyes tényező: az új pszichikai képességek birtokában a legjobbak gondolatidba látnak. Ám ezeket a képességeket Te is kifejlesztheted magadban, hogy méltó ellenfele legyél kihívóidnak ebben az akció, kaland és stratégiai elemeket egyaránt felvonultató játékban. Megjelenés: 1998 elején. (3D)

Ares Rising

Az emberiség meghódította a galaxist, a lakható bolygók mind kolonizáltak, a kiaknázható nyersanyagforrások a végét járják. Az utóbbi néhány évszázad alatt számos politikai hatalom jött létre. A kisebb torzsalkodások amúgy is mindennaposak, ám egy új felfedezés még jobban felborzolja a kedélyeket. Egy ősi, idegen faj által létrehozott szerkezetet találnak a világűrben, melyet természetesen mindegyik hatalom birtokolni akar, pedig még azt sem tudják, mi történik ha aktiválják a különös tárgyat... Ez a rendkívül fontos döntés kerül a játékosok kezébe, akik éppúgy előidézhetik az emberiség pusztulását, mint egy új remény ébredését. Az Ares Rising játékmenete az űrcsaták minden lehetséges oldalát felcsillantja majd; repülőrajokat hozhtasz létre, politikai missziókat teljesíthetsz, fejleszthetsz, kutathatsz és természetesen rengeteget harcolhatsz. A játék komplexitását hetven jól átgondolt misszió garantálja. A professzionálisan megalkotott világban iszonyatos mennyiségű információt halmoztak fel, gondolva a kritikus szemekkel figyelő játékosokra is. Az erősen Privateer hangulatú játékot a készítők reményei szerint az űrcsaták kidolgozottsága emeli majd a nagy elődök fölé. (Win95, 3Dfx, D3D)



Warcraft Adventures: Lord of the Clans

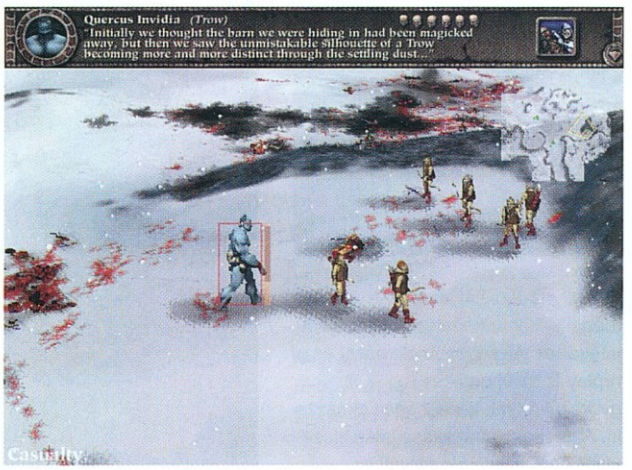
A Lord of the Clans kalandjáték a Warcraft sorozat sztoriját folytatja, s lerakja az alapjait a következő részeknek is. A real-time stratégiák népszerű alakjai ez alkalommal más helyzetben tűnnek fel. Azeroth régióiban több mint hatvan helyre látogathatsz el. A program grafikájáról talán mindent elárul, ha megtudod hogy ötvennél is több grafikus dolgozott rajta! A zenei anyag pedig a már klasszikus elemekre épül. Remélem most utoljára kerül a hírek rovatba a Warcraft adventures, és legközelebb már a leírások között találjátok!

DEMO CORNER

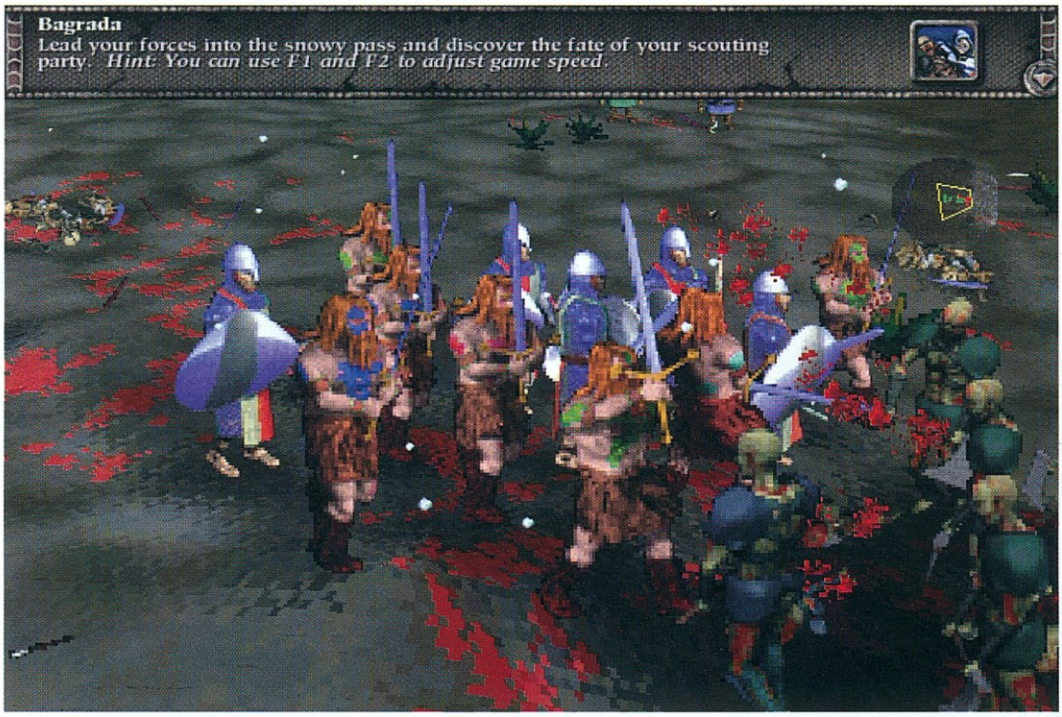
- Myth
- Seven Kingdom
- Catz 2 - Dogz 2
- Dink Smallwood
- Men in Black
- iF16
- Excalibur 2555 A.D.
- Man O War
- I-War
- Puma Soccer
- 3D Ultra Pinball 3
- Great Battles of Hannibal
- Hercules
- Sonic 3D
- Daytona Deluxe
- Pax Imperia
- Dreams
- Pandemonium 2
- Legal Crime

Myth

The Fallen Lords

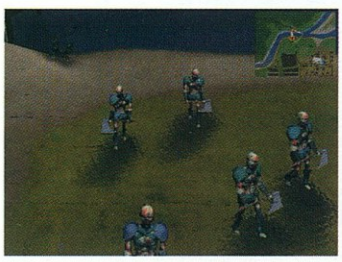


Tagadhatatlan, hogy az 1997-es év a 3D megjelenítés éve volt. Kezdetben voltak a lövöldözős játékok, aztán jöttek a szimulátorok és az év végére a stratégia programok sem kerülhették el a sorsukat. Először ugye volt a Total Annihilation. Sajnos az még egyáltalán nem támogatta a 3Dfx-et. Néhány cég azonban rájött, hogy ezen a piacon is van mit keresni. A Bungie név nem lehet sok játékosnak ismerős, mivel még csak néhány viszonylag ismeretlen programjuk jelent meg. Most azonban nagyon úgy néz ki a dolog, hogy betörtek az élmezőnybe. A Myth lesz az év egyik legnagyobb meglepetése. Valamikor nagyon régen már volt egy hasonló stratégia program, a Warhammer: Shadow of the Horned Rat. Az első Windows 95-ös játékok között volt, s akkor elkövettem azt a hibát, hogy egy 486Dx-50-es gépen néztem meg. Naná, hogy nem ment jól azon a konfiguráción, s ezért nagyon lehúztam. Az igazság persze az volt, hogy a játék messze megelőzte a korát, s nem tehetett arról, hogy nem voltak akkoriban olyan teljesítményű gépek. Manapság ez szerencsére már nem így van, hiszen meglepően olcsón hozzá lehet már jutni egy 3Dfx kártyához, ami még egy sima P133-as mellett is csodákra képes. A Myth is erre a kártyára épült. Természetesen létezik belőle normál verzió is, de akkor le kell mondanunk az extra grafikáról és sebességről. A Myth tulajdonképpen egy valós idejű stratégia, melyben a fő hangsúlyt a harc és a stratégia kapta. Nem kell tehát aranyat és fát gyűjtögetnünk, abból kell gazdálkodnunk, amit a küldetés elején kapunk. A C&C rajongókat el kell hogy keserítsem. Egyetlen egy tank sem lesz a Myth-ben, sőt még a vadászrepülőket is nélkülöznünk kell. Lesz helyettük azonban törp harcos, elf íjász és mágikus villámokat szóró druida. A Myth tehát vérbeli fantasy stratégia lesz. A demoban két küldetést teljesíthetünk, plusz van benne egy gyakorló pálya. Itt az összes fontosabb harcmodort gyakorolhatjuk. Mint minden fontosabb stratégia játékban, itt is a kampány kapja a fő hangsúlyt. A hírek szerint gyönyörű átvezető animációkat fogunk látni az egyes csaták között. A végleges verzióban 25 egyre nehezedő küldetésben kell bizonyítanunk a rátermettségünket, míg végül



megütközünk a fő gonosszal. Már alig várom. Most azonban egyelőre meg kell elégednünk két misszióval. Az elsőben egy hidat kell mindenáron megvédenünk az élőhalottaktól. Érdemes megfigyelni, hogy a zombik a víz alól jönnek elő. A mi oldalunkon egyelőre csak íjászok, harcosok és egy törp hős áll.

A törp kellemes tulajdonsága, hogy molotov koktélokkal bombázza az ellenfeleket. Nagyon kell azonban vigyázni, mivel ugyanolyan veszélyt jelent a saját egységekre. Elég egy elhibázott dobás és rögtön cafatokra szaggatja a saját egységeket is. A törp képes aknákat is lerakni a T billentyűvel. Ezzel a módszerrel nagyszerűen megsemmisíthetünk ellenséges formációkat. A jó seregekre jellemző, hogy képesek előre meghatározott csatasorba állni. Sokkal hatékonyabban tudnak harcolni, ha katonás rendben csapnak le az ellenfélre és nem úgy



mint egy csürhe. Ha valaki nyerni akar, akkor elsősorban ezt a technikát kell elsajátítani. Nagyon fontos hadtest az íjászoké. Egy megfelelően felállított és kiképzett íjászcsapat már a távolból is képes megritkítani az ellenség sorait. A legyengített zombik meg könnyű prédái lesznek a közelben várakozó harcosoknak. Nagyon kell azonban vigyáznunk velük is. Gyakran előfordult, hogy a harcosaim a tűzvonalba keveredtek. Ilyenkor a nyílvesszők bizony egyaránt veszélyesek a saját és ellenséges egységekre is. Ha valamelyik egységünk megöl egy ellenséget, akkor az tapasztalati pontot kap. Ezt a tapasztalatot a képernyő felső részén található kis pajzsok szimbolizálják. Gondolom azt mondanom sem kell, hogy a tapasztalt egységek sokkal jobban és pontosabban harcolnak. Érdemes tehát rájuk odafigyelni. A második küldetésben már kapunk néhány különleges egységet is. Ezek egyike a barbár horda. Iszonyú nagyokat ütnek és meglepően fürgék. Csekély páncélzatuk miatt azonban könnyen sebződnek. A sebesültek egyetlen reménye a gyógyító, aki hatszor képes egy csata alatt gyógyítani. Nem árt tudni, hogy a gyógyító gyökereket fel is tudjuk szedni egy halott paptól. Egy ilyen gyógyító egyetlen érintésével végezni tud egy élőhalott teremtménnyel.

Nagyon sok küldetésben lesz majd főellenfél. Itt van mindjárt a második küldetés. Egy hatalmas óriás vezért kell legyőznünk, aki olyan erős, hogy egyetlen rúgással széttiporja az útjában állókat. Érdemes őt távolról lenyilazni. Amint

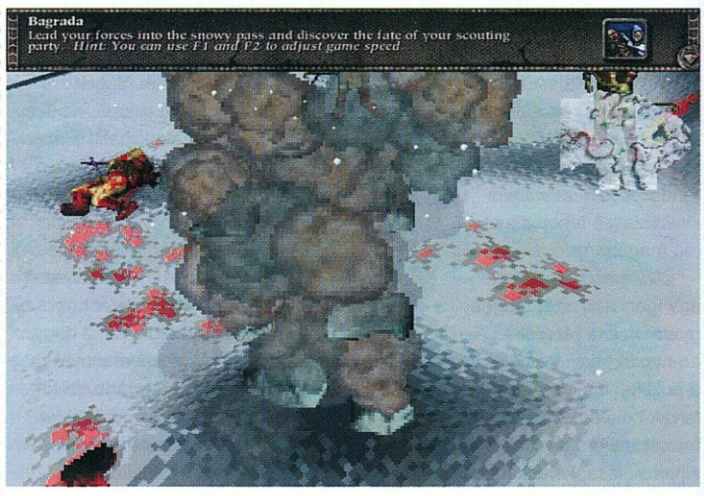
láthatjuk egységekben nem lesz hiány, ám a Myth legnagyobb csáberejét mégis a 3D környezet adja. Egy csata megnyeréséhez bizony elég, ha elfoglalunk egy magaslatot és odacsaljuk az ellenfelet. Sajnos azonban a gép sem hülye, ezért gyakran nekünk kell a domb aljából támadnunk. Külön meg kell említenem az időjárási viszonyokat is. Az ütközetek nagy része nem ragyogó napsütésben fog lezajlani. Gyakran fognak a csapataink zuhogó esőben caplatni, sőt nem elképzelhetetlen, hogy egy hóvihar is kitör a csata közben. Ezek a természeti erők természetesen befolyásolják a csapataink harci erejét. Zuhogó esőben például könnyedén előfordulhat, hogy a törp hős molotov koktélja még a levegőben kialszik. Ilyenkor bizony elmarad a várva várt robbanás. A hóviharban vagy nagy erejű szélben az íjászok lövedékei messze elkerülik a célpontokat. Ezeket bizony számításba kell vennünk egy ütközet megtervezésekor.

A készítők szerint nagyon jó lesz a többjátékos üzemmód is.

A Bungie jóvoltából ingyen játszhatunk akár tengerentúli ellenfelekkel is.

Nem lesz vetélytárs nélkül a Myth a karácsonyi szezonban. Ki fog jönni a Warhammer második része, a Dark Omen és nem szabad megfeledkeznünk a Starcraft-ról és a Populous 3-ról sem. Nagyon kíváncsi leszek, hogy melyiknek sikerül elvinni a pálmát a többi játék elől. Ezeknek a programoknak a megjelenése valamikor december közepére várható. Nem hiszem, hogy ilyen stratégia játékok mellett valaki is unatkozna a karácsonyi szünetben.

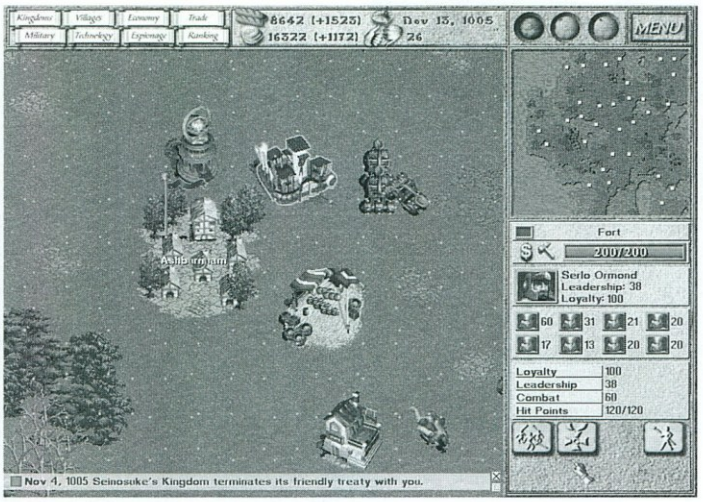
Mocsy

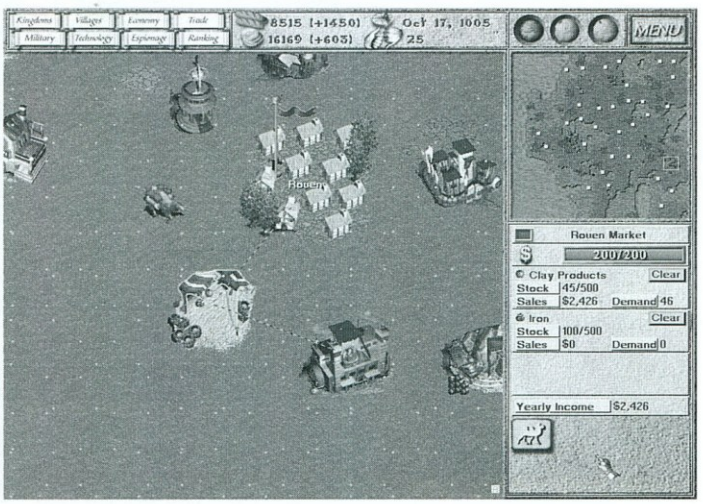


Seven Kingdom

Az új királyság születése

Bizony sok idő telt már el a nagy sikerű Warcraft megjelenése óta. Számtalan cég próbálta lemásolni több-kevesebb sikerrel.

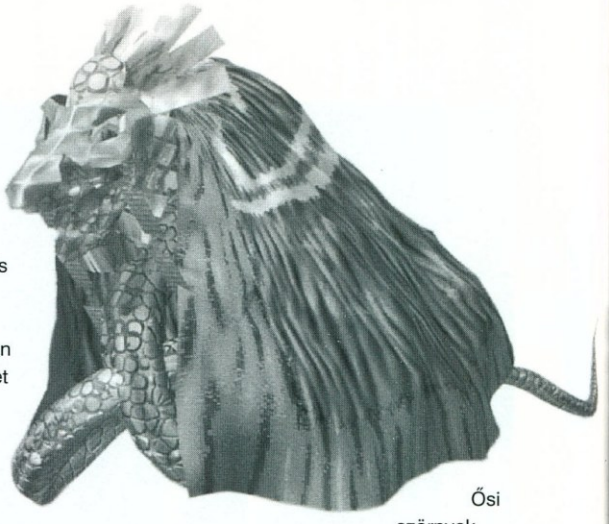




Mostanában azonban egy új ága van születőben a WC klónoknak, ami talán megdöntheti a király uralmát. A recept nagyon egyszerű: végy egy valós idejű harcrendszert. Öntsd nyakon egy kis Civilization beütéssel, majd az egészet helyezd egy tetszőleges világba, lehetőleg a történelmi mítoszok nagy eseményei kellős közepébe. Az eredmény egy szórakoztató, könnyen elsajátítható, mégis elég komplex rendszer, ami számtalan kiaknázatlan lehetőséget rejt magában.

A Seven Kingdoms egy igencsak egészséges gyermek lett. Megfelelő arányban található benne a harc és a politika. Eleinte a szomszédos falvak bekebelezése a cél, a természeti erőforrások minél jobb kihasználása, kereskedelmi láncok kialakítása, majd lassanként az ellenfél erőinek felderítése, emberei fellázítása, és a szétzilált sereg maradékainak elsöprése.

A játék egyik legnagyobb újítása, hogy itt már nem elég embereket „gyártani," azokkal törődni is kell, jutalmazni vagy büntetni. Ugyanis minden egységnek személyisége van, kedélyállapota a mi gondoskodásunktól függ. Ha egy faluból túl sok embert sorozunk be katonának, az emberek elkedvtelenednek. Végtére is egy anya sem szereti, ha „erőszakkal elcipelik a kisfiát, hogy legyilkoltassa magát egy távoli birodalomban". Az ilyen tevékenység a lojalitás csökkenéséhez, túlzásba vitele pedig lázadáshoz vezethet. Persze a pénz nagy úr, ha időnként egy kis arannyal kenegetjük meg az aggódó szülők markát, már nem is hiányzik nekik annyira a drágalátos porontyuk, „aki talán hatalmas hőstetteket visz végbe és dicsőségesen tér vissza szülőföldjére, ezzel is öregbítve családja hírnevét."



Ősi szörnyek portyáznak kicsiny világunk felszínén, félelemben tartva az embereket. Számtalan hős bukott már el általuk. Ám a jósok megjövendölték egy nagy uralkodó eljövetelét, aki megszabadítja népét a rettegéstől, és visszahozza a letűnt istenek korát. Miért ne lehetnénk mi a kiválasztottak? Csak egy erősebb csapatra van szükségünk, és egy kis leleményességre, aztán lehetünk a küklopszot legyőző Odüsszeusz, vagy eladhatjuk Medúza fejét egy szobrászmesternek.

Ám a mértéktelen költekezés sem vezet jóra. Mivel anyagi eszközeink meglehetősen korlátozottak, nem adhatunk minden embernek tonnányi fájdalomdíjat, hiszen akkor nem marad elég a katonák zsoldjára, és könnyen azon vehetjük észre magunkat, hogy ott állunk egy szál magunkban a harcmező kellős közepén, embereink pedig fegyvereiket eldobálva, feltett karokkal sétálnak az ellenség sorai felé.

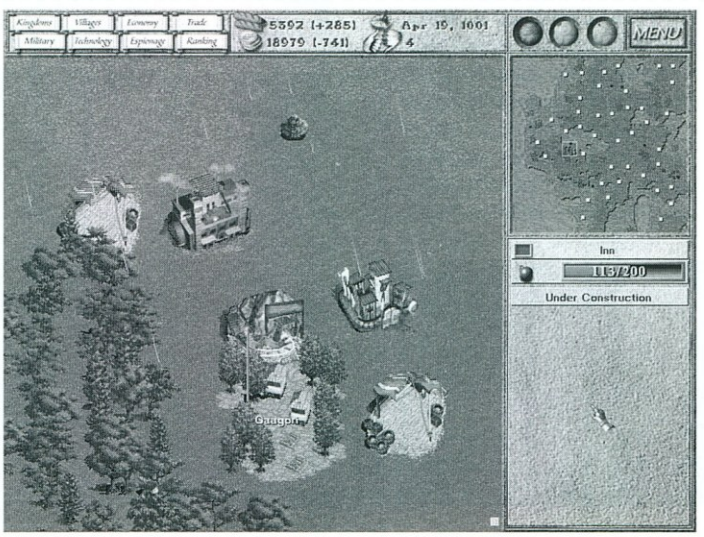
Mi hát a teendő? Biztosítsunk a lakosoknak jólétet távoli városokból odaszállított értéktárgyakkal, hagyjuk békésen dolgozni az ifjakat, csak annyit vigyünk el közülük, amennyit senki nem hiányol a háztáji munkák során, vagy fogadjunk fel távolról jött zsoldosokat, akik jó pénzért beállnak seregünkbe, és szó nélkül meg is halnak értünk.

No igen, kezdő kis kardforgató segédeket fölvehetünk, de egy nagy hős miért akarna beállni egy kis eldugott ország hadseregébe? Hogy egy életre el legyen ásva? Hogy szakadt, szegényes göncökben kelljen tengődnie? Mennyivel jobb akkor már egy híres uralkodó regimentjébe kerülni. Ne hagyjuk hát, hogy mocskos porfészeknek tekintsék birodalmunk! Nosza, kalandra fel!

Azért ne szálljon nagyon a fejünkbe a dicsőség! Ha túlságosan elbízzuk magunkat, könnyen lehet, hogy a szomszédos király egyik kémje megméri a mellátmérőnket a kése pengéjével. Előzzük meg a bajt: biztosítsuk magunkat titkosszolgálattal, és kémeinkkel szerezzünk információkat a környező helyőrségekből.

Ám mindezen tevékenységek közben soha egy percre sem szabad elfelejteni boldogult emlékezetű tanítómesterünk jelszavát: „Csak egy maradhat!"

Bird



Virtual Petz: Catz II, Dogz II

A második alom

Emlékszem gyerekkoromban minden szülinap és karácsony előtt arról álmodoztam, hogy kapok egy kis cicát vagy kutyust ajándékba! Sajnos, ezek az álmok sosem valósultak meg, legnagyobb bánatomra. Talán ha már akkor lett volna számítógépem, több reményem lett volna...

Biztos mindannyian emlékeztek még a Catz és a Dogz programokra. Igaz, ezek megjelenésekor még nem dúlt a Tamagotchi láz, mégis nagy sikert arathattak, mert itt a folytatás. Ha jól belegondolunk ebben az esetben is virtuális háziállatok neveléséről, gondozásáról és dédelgetéséről van szó. Akár a kutyákat, akár a cicákat kedveled, a választék mind fajták, mind egyéniségek tekintetében bőséges. Ami az igazi újdonság: már egyszerre két állat is hemzseghet a képernyőn, akár kutya és macska együtt is. Sajnos én sem láttam mit művelnek, de el tudom képzelni...

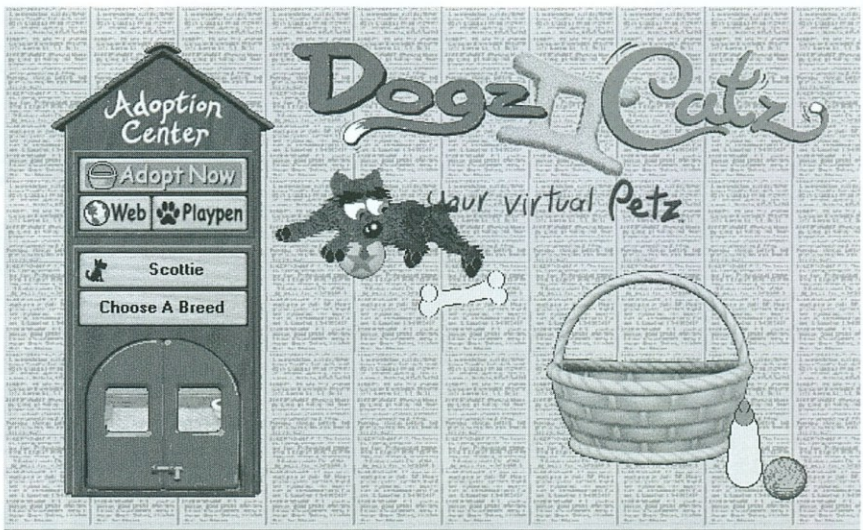
Ezek az új háziállatok is rendszeres gondozást és törődést igényelnek; etetned, itatnod kell őket és a rendszeres foglalkozásra is szükségük van. Bármilyen hihetetlen, ezek a kedvencek már tanulékonyak. Ha viszont nem bánsz jól velük, egyszerűen faképnél hagynak és új gazdit keresnek. Még jó, hogy nem hálózatban vagy az Interneten játszható ez az idétlenség, mert akkor megkaphatnád más félrenevelt vagy lelkibeteg állatkáját!

Hú, ezt kár volt leírnom, most tudtam meg, hogy a kedvencek másolhatók és a legaranyosabbat vagy a legidegesítőbbet felpakolhatod a Netre, hadd boldogítson másokat is. Agyrém, komolyan.

A szoftverekhez egyébként jár majd screensaver is és a lelkes állatbarátok az előző részekből adoptálhatják kedvencüket. Még valami, az Internetről új kaják és játékok rendszeresen letölthetők lesznek majd **(www.petz.com)**, de csak a teljes verzió tulajdonosainak.

Kinek Tamagotchi, kinek Cats II, kinek Dogs II. A választékra igazán nem panaszkodhatunk.

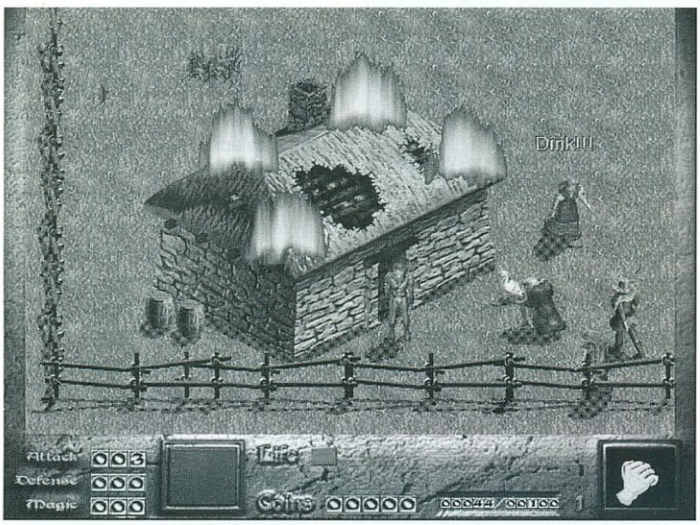
Lily



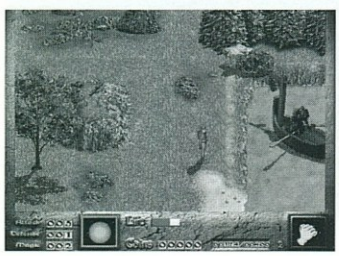
Reward and train your Petz for good behavior by petting and feeding them.

Dink Smallwood

Fireball és Hellfire

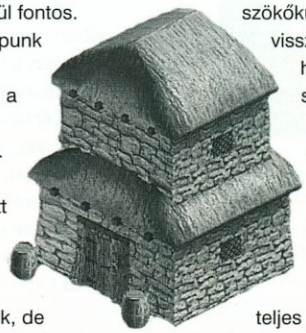


Az akció-rpg játékok PC-n valahogy nem terjedtek el igazán, sőt egy igazi RPG játékra is igen sokat kell várniuk a PC-seknek. A Dink Smallwood mai szemmel nézve sok szempontból nem egy '97-es játék, de inséges időkben minden elmegy. Így ez a játék is. A stílus leginkább a japán piacon terjedt el, a konzolgépek (PSX, Saturn, SNES, Megadrive) igencsak bővelkednek az ehhez hasonló játékokban. Az igazsághoz tartozik, hogy személy szerint igencsak kedvelem a stílust, sok ilyesfajta játékkal játszottam régebben, főként az említett konzolgépeken. Ezek egy része sajnos japcsi nyelvű volt, így ezekkel igazán jelentős sikereket nemigen érhettem el.



A Dink Smallwood viszont teljesen english, így abszolút játszható, mi több még jó is. A sztori a játék folyamán alakul, így mindig történik valami új dolog, ami továbbviszi a játékost. A mászkálósdi mellett a fellelhető személyekkel társalogni is lehet, vagyis a legtöbbször kell is. Ezek mellett mindenféle meghatározható vagy meghatározhatatlan típusú szerzettel is találkozhatunk, melyek ártó szándékkal viseltetnek irányunkban. A kiirtásukra csak az elején érdemes időt pazarolni, a későbbiekben csak azokkal az ellenfelekkel "foglalkozzunk", melyekkel feltétlenül fontos. Egyébként sem kapunk érte XP-t, másodsorban meg a kisebbek úgyis visszateremtődnek.

Mint minden rendes RPG-ben, itt is fejlődik a karakterünk. Elinte 0 a varázstudományunk, de kapunk illetve találhatunk scroll-okat, melyek egy-egy varázslatot adnak. A varázslat erejét a magic skill-ünk szabja meg. A demoban kétféle támadó varázslatot sajátíthatunk el, a Fireball és Hellfire varázslatokat. Az elsőt egy varázslótól kapjuk, a másodikat pedig egy kincsesládában találhatjuk meg. Fegyvert sajnos nem találtam, de a puszta kezünkkel is elég nagyot tudunk ütni. Ráadásul a "gyakorlat teszi a mestert" alapon a nagyobb ellenfelek lenyomásakor erősödünk. A max. HP-nk is növelhető, a sérüléseinket a szivecskék és kaják összeszedésével, vagy a szökőkútnál gyógyíthatjuk vissza. Szivecskét és kaját a hordók összetörésével szerezhetünk.

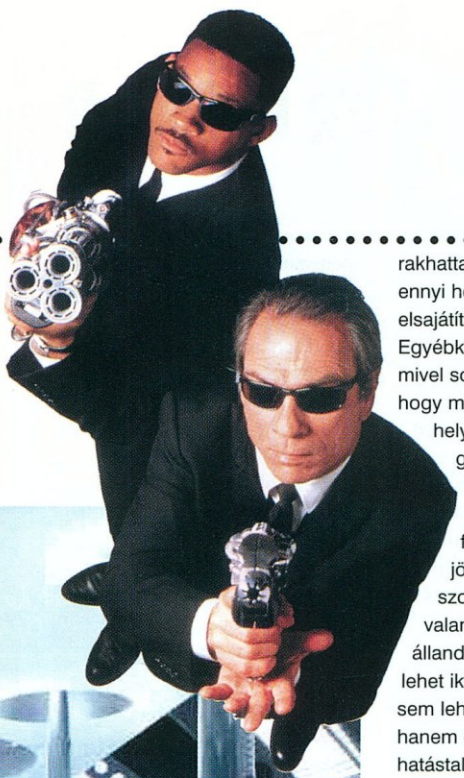


Összességében egészen jópofa játék kerekedhet ki belőle, persze ha majd megjelenik. Egyébként legalább tíz helyen utalnak a szereplők a teljes játékra. A halál csónakjánál a levélben is ezt olvashatjuk, ahol a főszereplő kétségbeesetten kéri: Buy Me!

Sakman

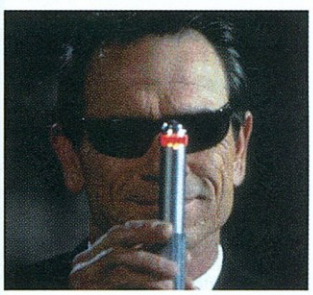
MIB - The Game

Fekete kontra fehér



A filmek alapján készült játékok mindig nagy hírveréssel készülnek, és többé-kevésbé sikeresek is (mint maguk a filmek). Persze akadnak igen rosszra sikeredett játékok és akadnak olyanok, melyek eleve rossz film alapján készülnek el, így sorsuk egyértelmű.

A magyar mozikban nemrégiben vetített Men in Black c. film sokak szerint nem volt nagy durranás. Szerény véleményem



szerint a "hááát... ez akár igaz is lehet..." kategóriába tartozik. Ha józanul belegondolunk a dolgok mikéntjébe, akkor félelmetesen reális az egész film, és a lényegét tekintve még ésszerűen is hangzik.

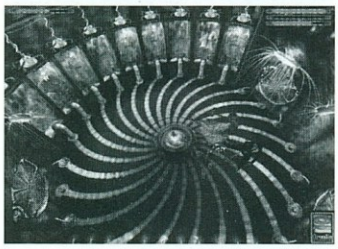
Szóval adott egy hatalmas univerzum, amit benépesítenek a mindenféle jó és rossz lények. A Föld mint tranzitbolygó igen forgalmas hely, az átutazókat viszont felügyelni kell. És persze vannak renitens életformák is, melyek a földi emberek közé vegyülve szervezgetik az emberiségre valószínűsíthetően káros dolgaikat. A káosz elkerülése érdekében kell valami, ami kordában tartja ezt az egészet. Ez pedig egy titkos szervezet, melyről még az azt fenntartó amerikai kormány sem tud. Titokban dolgoznak. Fekete ruhát hordanak. Ők a legjobbak, a legutolsó és egyetlen védelmi rendszer. Ők a Feketeruhás Férfiak. A "Men" kifejezés igazából nem is helytálló, hiszen Agent L - Dr. Laurel Weaver - nem férfi. Sebaj.

A játék a film alapján készült, de az is bátran nekifoghat, aki ezt nem látta (van ilyen ember?). A sztori első negyede nagyjából a film cselekményét követi, a továbbiak pedig már újkeletű találmányok. A legelső küldetésünkben egy körözött idegent kell nyakoncsípnünk (már ha van neki ilyen testrésze). A sikeres teljesítés után a MIB kapui már nyitva állnak előttünk, és csatlakozhatunk a Feketeruhások soraiba (a többiek mennek szemvizsgálatra). A MIB HQ-n lehetőség van a képességeink javítására (lövészet, kézitusa, stb). A három választható küldetést bármelyik karakterrel végigjátszhatjuk, de persze mindig csak az egyikükkel "ideális".

Aki ismeri az Alone in The Dark sorozatot, annak a MIB kezelése sem fog gondot okozni (majdnem tökugyanaz). A demo (mert hát igazából arról kellene írnom) sajnos elég kevéske pályából áll (igazán rakhattak volna bele mégegyszer ennyi helyszínt). Viszont az irányítás elsajátításához bőven elég ennyi is. Egyébként voltak gondjaim vele, mivel sokszor nem egyértelmű, hogy mit kellene csinálni egy adott helyzetben. A nagyon sötét grafikai megjelenés miatt sok helyen elsiklunk az egyébként lényeges dolgok felett. Kb. negyed óra után jöttem rá, hogy az egyik szobában levő piros villogó valami egy bomba (miután állandóan felrobbantam). Persze ki lehet iktatni... Aztán az ablakon sem lehet csak úgy kimászni, hanem csak akkor, ha a bombát hatástalanítottuk előzőleg. Nos, ha egyébként is elhagyjuk az épületet, akkor nem tökmindegy, hogy felrobban-e az a bomba, avagy sem? Az ott lakók szempontjából biztosan nem (mielőtt bemegyünk a középső szobába, kinn a folyosón rángassuk meg a többi ajtó kilincsét, tökre poénos kiszólásoknak lehetünk fültanúi).

Ha a bomba döglött és a három fickót is ártalmatlanná tettük, akkor kimászhatunk a tűzlétrára, ahol az elsuhanó alakot láttuk. Szerencsére a kocsijuk nem indul, viszont lövöldöznek is ránk. Egy szinttel lejjebbről le kell ugrani a szemetesládába, ahonnét a kijutás ismételten "ésszerű" lesz. Miután végleg hatástalanítottuk a két fegyverest, tegyük el a stukkert és rúgjuk ki a láda oldalát (újabb negyed óra...). Köszönjük, hogy Ön is a MIB demoját választotta, a teljes verzióban ...

Szóval ennyit a demoról. Sajnos a lehetséges fegyverarzenálból csak a "mezei" 9mm-est és a puszta kezünket használhatjuk, de a végső



képeken láthatjuk a speciális alien-killer fegyvereket is, melyek sokkal hatásosabbak a normál stukkernél. Lesz itt mindenféle pusztító fegyver a Noisy Cricket-től a Pulsar Blaster-ig, némelyik használata külön óvatosságot igényel. A grafika nem mindig lesz ilyen sötét, de mivel alapvetően erre épül a játék (máskülönben az lenne a címe, hogy Man in White), sok helyszínen kell felcsavarni a monitor fényerejét.

A demot elnézegetve nem lesz rossz a játék, feltéve, hogy a logikai részeket nem cseszik el benne. A grafika jeles, a hangok átlagosak, a sztori viszont elég bizarr ahhoz, hogy sikereket hozzon a Déli Csúcs fejlesztőinek.

Sakman

A film sikereiben sok szerepe volt az egyik főszereplő (nem Tommy Lee Jones-ra gondoltunk) zenei előéletének, illetve hogy egyre több filmben kap szerepet. A rapper-körökből is jól ismert Fresh Prince-ből valóságos nemzeti hőst - az emberiség megmentőjét - csináltak a filmesek, hiszen az Independence Day-ben egyszer már rendbe rakta az alieneket, és most is ezt csinálja. A filmzenét tartalmazó albumot a Sony Music adta ki, nem kevés sikerrel. Kérdésünk a filmmel, a játékkal és a zenével is egyaránt kapcsolatos:

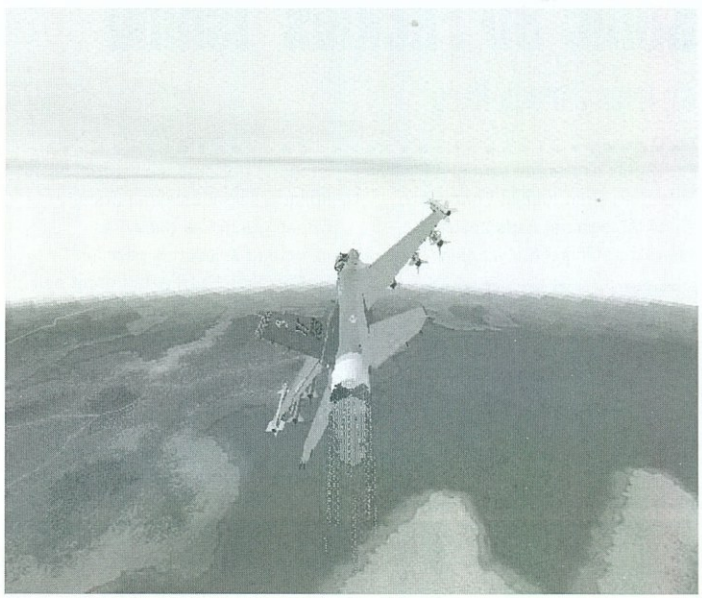
Mi a polgári neve a főszereplőnek (Agent J)?

A helyes megfejtést beküldők között M.I.B. relikviákat sorsolunk ki (poszter, CD, kazetta, stb).
Beküldési határidő: *1998. január 15.*
A díjakat a *Sony Music Hungary* ajánlotta fel.

iF-16 Fighting Falcon

A DID-es fiúk nem remekelnek

A Digital Integration csapatának legújabb szimulátoráról van szó. Ez a jelző, hogy "legújabb" nem egészen illik rá, hiszen a már jó pár éve megjelent Apache szimulátor grafikai engine-je az egész program lelke, és ezzel van nekem a legnagyobb problémám. Szinte semmit sem változtattak a grafikán - érdeklődő embereknek ajánlom, hogy nézzék meg azt a könyvtárat ahol a program a textúrákat tárolja, ugyanazok vannak benne, mint a Hind-nál. Mivel helikopter szimulátorok használták eddig a grafikai engine-t, nem pattogott annyira mint most, amikor kétszeres hangsebességgel repülő gép alatt kell a tájat kirajzolnia. Szerencsére megmaradt az a menüpont ahol a grafikát lejjebb lehet állítani, így már egy Pentium 166-on is egész elfogadható eredményt kapunk. A saját F-16-osunkon kívül az összes tereptárgy, harceszköz fillezett vektorokból áll, ez adja a szimulátor



világának "steril" érzetét, nagyon úgy néz ki, mintha csak a pénz vezérelte volna őket és a program kidolgozásával semmit sem törődtek volna. Viszont ennek mond ellent az a tény, hogy gépünk repülési modellje igen jó és az élethűséggel sincs semmi gond.

A hanghatások is elfogadhatók, szinte egy perc sem telik el úgy, hogy ne szólalna meg valamilyen műszer. Nagyon tetszett a programban a G hatások következtében bekövetkező vörös- illetve szürkevakság effektje, szinte teljes mértékben megegyezik az életbenivel. A demoban még csak Korea felett repülhetünk a Quick Start menüből, a teljes változatban viszont már Izrael és Ciprus is szerepel mint hadszíntér. Összességében egy közepes feletti szimulátort kapunk a pénzünkért, aki szerette a Hind-ot és az Apache-t, annak ez is tetszeni fog.

Tatcom

Hercules

Go from Zero to Hero

Még csak most került az új sikerrajzfilm a mozikba és máris itt a számítógépes adaptáció. Mindenidők legizmosabb Disney hőse már ott ugrál a képernyőn és aprítja ellenfeleit. A hangulatos mászkálós-akció játék rengeteg humoros elemével remek szórakozást ígér kicsiknek és nagyoknak egyaránt.

A Hercules egyáltalán nem lesz könnyű sétagalopp azoknak akik felvállalják, hogy elkísérik hőssé válásának útján ezt a jóképű, szimpatikus fiatalembert, aki mint tudjuk a görög mitológia egyik kiemelkedő alakját testesíti meg. A játék egyébként követi a Disney Interactive által már megteremtett hagyományokat, ám azért akad némi újdonság is. A harmadik dimenzió eddig nem szerepelt a mászkálási lehetőségek között. Igen, ez alkalommal a háttérbe vezető utak nem csak grafikának vannak ott, hanem használhatóak. (Ha nincsenek a kecskék, talán sosem veszem észre!) Ez a térbeli mozgás valójában olyan új dimenziót nyit a játéknak, ami igazán növeli a hangulatot és a játéktér méretét is. A program többi része hozza a szokásos gyűjtögetős-verekedős-mászkálós játékok kínálatát: pénzgyűjtés bonusz pontokért, újrakezdési lehetőség, stb. A speciális tárgyak között szerepelnek természetesen az Istenek ajándékai is. A sérthetetlenséget adó sisak és a három extra kard gyakran kisegít majd a bajból. Hermész szandálja is nagyon hasznos lábbeli, kár hogy nem adja örökbe! Ha a viszontagságos utad során sikerül egy szinten összegyűjtened mind a négy misztikus vázát, kódot is kapsz. Még szerencse.

Ennyi a játék. Igazán nem mondhatnám, hogy idén a legjobb, de egyszer már csak a poénok miatt is érdemes végigjátszani.

Lily

Sonic 3D Flickies' Island

Go from Zero to Hero

Sonic és barátai ezúttal a Flicky Island-en kirándulnak. Persze szó sincs láblógatós, napsütéses nyaralásról, hiszen a világhírű sün ismét Dr Robotnik és seregei ellen küzd. E sziget őslakói parányi, színes madárkák (flicky) és számukra teljesen ismeretlen Dr Robotzseni. Ezért aztán gond nélkül rabul ejti, és robotjai gyomrába rejti a szigetlakókat. Pedig ezek a kedves kis lények speciális gyűrűik segítségével könnyedén átreppennek a dimenziók között! Mr Ügyeletes Gonosz tevékenysége nyomán azonban az addig oly idilli sziget hamarosan harcias robotoktól és veszélyes csapdáktól lesz terhes. Nem véletlenül, Dr Robotnik tudja, Sonic nem fogja ezt tétlenül nézni...

Az új kalandban hét zónán át vezetheted Sonic-ot a győzelemre, mint a cím is mutatja, ez alkalommal 3D-ben. Ráadásul a sziget valóságos labirintus, a kis lények megmentése pedig nem elég, a Káosz Smaragdjait is meg kell szerezned. Ezekhez csak a barátaid segítségével juthatsz hozzá. Knuckles és Tails ötven gyűrű fejében bonusz pályára juttat, ahol már csak a Te ügyességeden múlik az egész. Nem hiányoznak a játékból a már megszokott bonusz tárgyak sem, sőt teleportok és "fekete lyukak" színesítik a kínálatot. Az izgága kismadarak különben cseppet sem könnyítik meg a dolgodat, sőt a pirosra jó lesz, ha külön odafigyelsz!

Ahogy a többiektől hallottam a program sebességével itt-ott voltak gondok. Nálam simán ment egy 5x86-on is. De most nem ez a lényeg. Ami biztos: az irányítást feltétlenül szokni kell azoknak, akik még nem elég rutinosak 3D-ben. A csúszások, a rengeteg csapda és plusz még a térben való mozgás nekem már sok volt. Azt hiszem átadom a Sonicot a következő generációnak...

Végezetül tehát álljon itt a lányom véleménye:

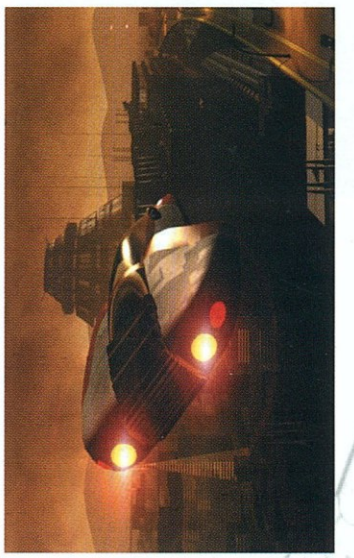
"Jó játék, de néha fel fog hergelni. Sok szerencsét!" Réka

Lily

I-War

Tie Fighter Inferno köntösben

Az Ocean szoftware-kiadó cég 1994-ben már megjelentetett egy igen színvonalas űrszimulátort, mely az Inferno nevet viselte. Kiemelkedő alkotásnak számított akkor, hiszen renderelt animációkkal és gyors vektoros grafikával még nem



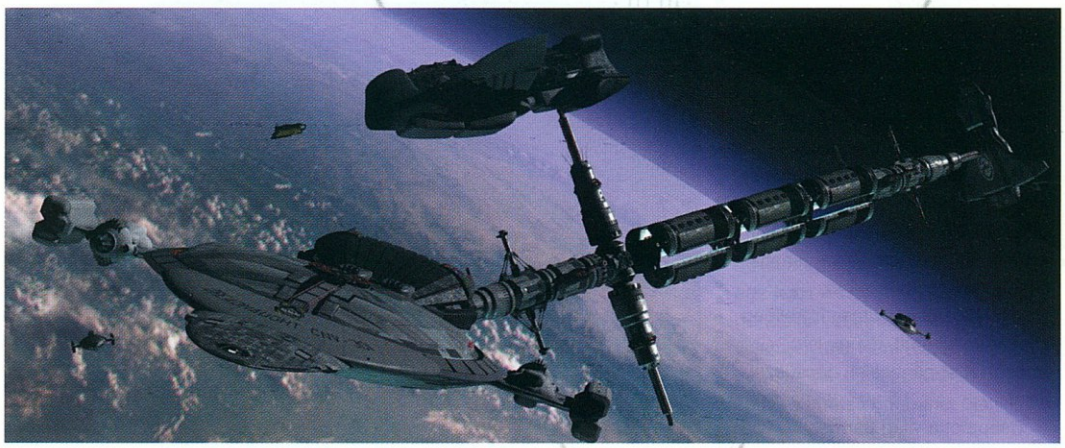
lehetett minden nap találkozni. Idén őszre tervezték legújabb űrszimulátoruk az Infinity-War kiadását - ha nem is őszre, de decemberre itt lesz. A programot egy csapat Tie Fighter megszállott írta, akik közül többen is részt vettek már olyan nagyságrendű szimulátorok készítésében, mint például a Subwar 2050. A fejlesztők nagy súlyt fektettek a játék élethű mozgására és a játszhatóságra, ezért egy külön repülési modellt készítettek körülbelül tízezer tonna súlyú, százötven méter hosszú, nehézfegyverekkel ellátott űrcirkálónknak, mely majdnem tökéletesen utánozza elképzelt mozgását. "Ez az irányíthatóság és élethű viselkedés teszi majd győztessé a vele nagyjából egy időben megjelenő Wing Commander: Prophecy-vel szemben" - állítják a programozók.

A program szerkezetileg három fő részből áll, első maga a szimulátor, második a küldetésgeneráló, harmadik pedig a grafika. A szimulátor rész egyébként nem csak lövöldözésből fog állni, hanem átvehetjük akár a kapitány, akár a pilóta vagy a fedélzeti mérnök szerepét. Fő feladatunk mégis a programban szereplő negyven-valahány összefüggő küldetés sikeres teljesítése lesz,

melyek az idő teltével fokozatosan nehezednek - tehát ha az egyik küldetésben nem sikerül az ellenség utánpótlását felszámolnod, akkor a következő küldetésekben keményebb ellenállásba fogsz ütközni. A programban szereplő mesterséges intelligencia felelős az összes nem élő személy által irányított gép viselkedéséért, melyek elsődleges feladata a harcolás és a dokkolás - ellenfeleink mesterséges intelligenciája igencsak fejlett: akár több fő célra is tudnak "koncentrálni" amellett, hogy még velünk harcolnak; általában csoportosan támadnak és elsősorban a már csak kevés páncéllal rendelkező hajókat veszik célul. Az egyes küldetések között midig lesz egy teljes képernyős, renderelt animáció, ami a történet alakulását illetve a fedélzeten történő dolgokat fogja bemutatni - az elejétől fogva nem akartak Blue-box technikával felvett lövöldöző színészeket az átvezetőkbe ahogyan azt az igen sikeres Wing Commander 3-ban lehetett látni, ehelyett a CGI, vagyis Számítógép Készítette Grafika mellett döntöttek,

később döntésük helyességét bizonyította, hogy a kamera a "jelenetekben" állandóan mozgásban van, és ezt elég nehéz lett volna Blue-box-szal megcsinálni. Hogy elkerüljék az animok élettelen hatását, az összes fontosabb képkockát akár egy igazi filmet, először papíron megterveztek, majd csak utána álltak neki a megvalósításhoz. A program legnagyobb erőssége a grafikája, mely egyszóval: gyönyörű; Argonaut Brender rendering van összekapcsolva a csapat által készített rutinokkal, melyek tartalmazzák a lassan mindennapossá váló kameracsillogást, nebula ködöket, részecskékre való szétrobbanást, az égitesteket - csillagokat - bolygókat és a megvilágításokat.

A grafikai engine igen gyors, a program egy P100-ason olyan tizenöt-húsz képkockával megy másodpercenként, mely egy 200-as Pentiumon a duplájára emelkedik. Otthon egy Pentium 133-on, 32MB RAM-mal minden pattogás nélkül folyamatosan futott. Bár a program még nem támogatja a manapság már szinte nélkülözhetetlen kelléknek számító 3D-s gyorsítókártyákat, pár hónappal megjelenése után ki fogják adni hozzá a 3D-s patch-et, mely valószínűleg ingyen letölthető az Internetről. Érdekességképpen megjegyzem, hogy nem egy kitalált világban fogunk ügyködni, hanem a saját galaxisunkban - a naprendszerünk összes bolygóját ki lehet venni! Egy kb. 100 fényévnyi körön belül az összes bolygó, csillag stb. a helyén van, ugyanis a "helyszínt" eredeti csillagtérképek alapján készítették.



Tatcom

Puma World Soccer

Az aranylábú őserdőlakó

A Becézett Zöld Hosszúkás Zöldség kiadó (UBI Soft) új focival örvendeztetett meg minket.

Ez egy olyan műfaj, ahol kötött szabályok miatt nehéz ma már komoly újdonságokkal kirukkolni.

A Puma World football sem tud egetrengető szlogenekkel dicsekedni, lássuk mit ígérnek a fiúk:

- 22 különböző játékos!
- gömb formájú animált labda!

- valós idejű megjelenítés!
- stb.

Persze ahhoz hogy egy jót játsszunk, nincs szükségünk semmiféle megalomán jelzőkre. Minél egyszerűbb egy foci program, annál élvezhetőbb is maga a játék. Az UBI World Footbal-ja (bár már nem is tudom mi a game neve, mert mást írtak a lemezre, mást az induló animra és mást a program ikonja alá) tehát a fent említett foci egyszerűségével vívta ki magának a helyet gépemen. Nincsenek benne mindenféle csecse nézőpontok, amelyek csak arra jók, hogy elcsodálkozunk: nahát, mire képesek ezek a zümmögő dobozok! Még több napos múvi sincs a játékban, hiszen ha az kell kapcsold be a TV-t, ott elég meccset lehet vizuálni. Akár hiszitek akár nem, még 3D graf. kártyákat izzasztó jeleneteket sem láthatunk játék közben, viszont vannak benne interaktív játékosok. Ennyi persze éppen elég is lesz nekünk.

A játék egy magas lelátói nézőpontból jeleníti meg a pályát. Háromféle kamera optika közül választhatunk, ami azt befolyásolja, mekkora területet lássunk egyszerre a képernyőn.

Van normál szabadtéri pálya és egy kicsit a kb. féltucat pixeles görgetés, de lehet hogy csak Amigához szokott szemem nem bír átállni a VGA cuccokra.

Na de ezekkel túl is vagyunk mindenen, ami nem tetszett a játékban. Jöjjenek hát a pozitívumok.

A játékosok egészen jól vannak animálva. Egy halom olyan mozdulatot produkálnak ami miatt érdemes a közeli kamerát használni. Néha már amiatt érdemes visszanézni egy gólt, hogy lássuk amint Kovács G. széttárt karokkal repülőt utánozva szlalomozik örömében. Ilyenkor persze vannak gondterhelten hajukban turkáló egyedek is a pályán.

Nos ha már egy nevet említettem, akkor ide kívánkozik még egy negatívum. A játékban szereplő egyetlen magyar klub neve: DVSC Dreber. Persze ezt lehet, hogy a reklámok megkerülése miatt tették (a Partizan Belgrade-ot persze jól írták), de mindenesetre ékezetes betűket igazán kereshettek volna a játékosok neveihez.

A játékosok irányítása is kellően egyszerűre sikerült, de így is remekül lehet gáncsolni, becsúszni, fejelni...

Csapatot a világ bármely

részéről választhatunk a rengeteg klub közül. Ezeknek természetesen meghatározhatjuk mezüket, felállásukat, tartalékaikat, és játékmodorukat. Minden játékosról bőven kapunk adatokat is, csak győzzünk mazsolázni közöttük.

A két játékos baráti meccsen kívül játszhatunk max. 8 játékossal versenyt, de sok lehetőségünk van a gép elleni mérkőzésekre is. A valós ligák szimulációja mellett indulhatunk a Zöldség illetve Ubi ligában, ahol a világ 256 legjobb csapatával játszhatunk és ha ez sem elég, indíthatunk saját ligát is.

Van egy edzési lehetőség is, ahol a kapura rúgást, a passzolásokat, a védelmet és még öt különböző helyzetet gyakorolhatunk.

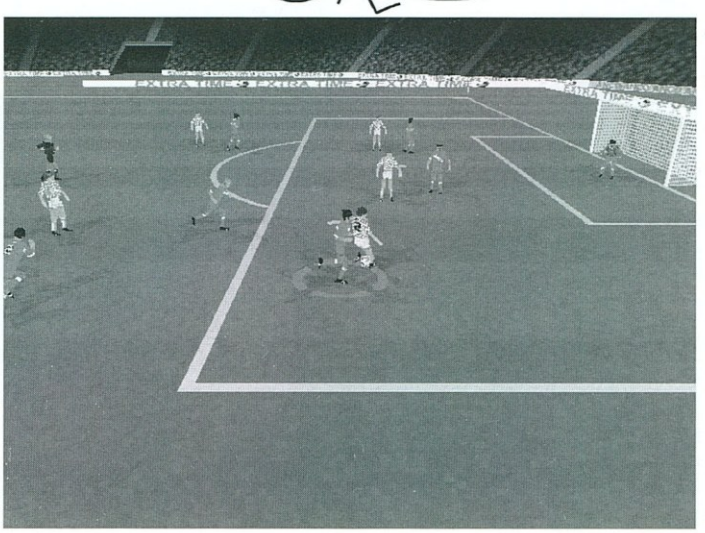
A játék legélvezetesebb része viszont a hang. Két sportripoter, olykor egymással is megbeszélve az eseményeket kommentálja a meccset. Minden fontosabb eseményhez van szép kerek mondattal kifejezett hozzáfűznivalójuk. (Ugyan néha megröccen az audio lejátszás, de hát...)

Jó hallani, mikor a félidőben a minden bizonnyal igazán ígéretes és izgalmas folytatásról beszélnek.

A játék közben is vannak állítási lehetőségeink, amit egy távirányítóval ábrázoltak a képernyőn. Szinte látom, a komoly TOTÓ-soknak hogy felcsillant a szemük. Az eredményt nem ezzel lehet befolyásolni. Állíthatunk itt a kezelőszerveken, de a játék lelassításával eljuthatunk a focinak körökre osztott stratégia változatához is.

Összességében egy jól játszható élvezetes focira gondoljatok, ha meglátjátok ezt a CD-t.

Lázi



3D Ultra Pinball

The Lost Continent

A divathullámokat Sierráék sem szokták kihagyni. Így van ez most is, mikor a jurasic park második részét vetítik a mozik világszerte. Ilyenkor sokféle feldolgozása jelenik meg az adott filmnek, legyen az kaland, akció, ügyességi, vagy akár flipperprogram. A Sierra egyik oszlopos fejlesztőcsapata a Dynamix már régen az anyacég kezei alatt alkotja jobbnál jobb játékait. A flippergyártás terén is volt már két jó osztályzatuk, így a sorozatot a már bevált módszerrel folytatják.

Flipperprogramokkal már a legelső számítógépek tulajdonosai is játszhattak, de az igazán jó programok megjelenése az Amiga korszakára tehető. Aztán jöttek a PC-s progik, és szép lassan elfelejtették a 2D-s megjelenítést. A 3D-s flipperek két fajtája a scrollozós, és a teljes képernyős változat. A PC-k grafikus felbontásának javulása adta a lehetőséget, hogy teljes képernyőn elférjen egy flippertábla. Igaz, hogy a golyó elég kicsi, de a grafika részletessége, és lehetőségei ezt hamar elfeledtetik.

A flippereknél a feldolgozott téma adja a lehetőséget, hogy egy bizonyos sorrendiséget állítsanak fel a megoldandó dolgok között. Így az egész játék végül kiad egy történetet. A játékost az ihleti, hogy kíváncsi a végkifejletre. Azaz érdekli, hogy mi lesz akkor, ha minden lehetséges feladatot teljesített, minden célpontot meglőtt, minden lámpát kigyújtott, stb…

Bár a Lost Continent demoja csak 5 percig fut, de a pályát ennyi idő alatt is rendesen átalakíthatjuk. Ugyanis ennek a sorozatnak az egyik legfontosabb jellemzője, hogy egy adott pályát a különféle akcióinkkal folyamatosan alakíthatunk. Lehetőségeink közé

tartozik pl. falak lebontása, amikor egy eddig elérhetetlen régióba is beüthetjük a golyót. A különféle pályaelemek a golyó érintésére megelevenednek, a bőrmadár a golyót elrajra a fészkébe, majd másikat hoz, stb. Ezek azok az apró dolgok, ami miatt ez a program csak számítógépen képzelhető el.

A grafika mellett a hanghatások a legfontosabbak egy flipperprogramnál. Ez a Lost Continent-ben is meghatározó hangulatelem. A filmszereplők bedigizett hangjukkal kísérik akcióinkat, a háttérzaj a film hangulatát idézi, és el-elbődülnek a hatalmas dinoszauruszok is. A zene midi, tehát akinek wavetable szintis hangkártyája van, az nagyzenekari kíséret mellett ütögetheti a golyókat.

Sakman

The Great Battles of Hannibal

A rettenetes elefántember

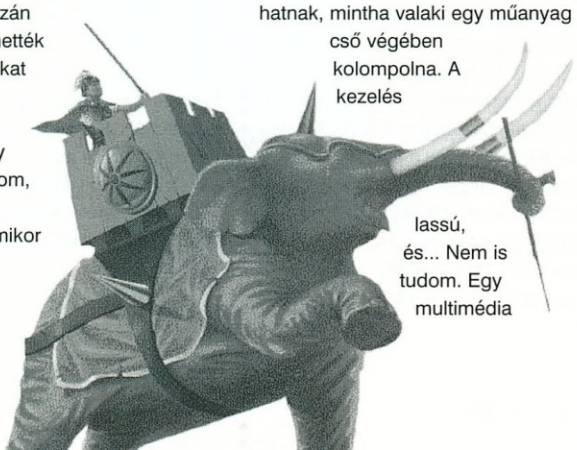
Az Interactive Magic történelmi eseményeket felvonultató sorozatának második epizódjához érkeztünk, melyben Hannibál, az elefántok mesterének hadjáratát harcolhatjuk végig. Kipróbálhatjuk, mi hogyan álltuk volna meg a helyünket az ő vagy ellenfelei szerepében.

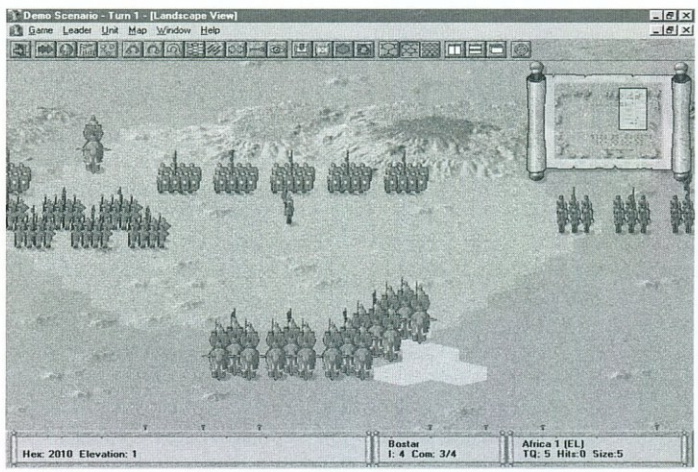
Ha jól emlékszem, az előző részről Lily nem túl kedvező véleményt alkotott, és hát egy ilyen jeles stratégának én sem szeretnék ellentmondani, különösen mert hölgy az illető - és csak úgy mellesleg teljesen egyetértek vele. Nehezen tudom elképzelni, hogy manapság komolyan gondolja valaki egy ilyen izé elkészítését.

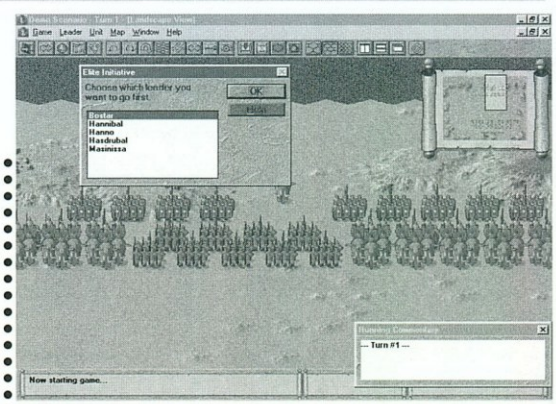
Először is: a játék ronda. Ok, ez nem lehet mindent eldöntő érv egy stratégiai játéknál, de azért kérem szépen! Igazán megerőltethették volna magukat egy kicsit a grafikusok. Én valahogy úgy gondolom, hogy a mai világban, amikor full 3D-s játékokkal nyomulnak az emberek, nem illik ilyen... gyerekes grafikával előrukkolni. (Én mondom ezt, akinek a Space Quest cga változata a kedvenc játéka?) Erősen az volt az érzésem, hogy pár ember néhány napig rajzolgatott egy keveset, aztán összecsaptak egy apró programocskát, amiben tetszés szerint lehet cserélgetni a figurákat és a szövegeket, és azt mondták rá, hogy tessék, ez egy játék.

Azt pedig végképp képtelen vagyok megérteni, hogy miért ragaszkodnak az emberek ahhoz az ocsmány Windowsos kezelőfelülethez. A pasziánsznál vagy az aknakeresőnél még oké az ablakos rendszer, de azért nem is adok ki több ezer forintot.

A hangokról sem tudok semmi jót mondani. A csapatok lépései úgy hatnak, mintha valaki egy műanyag cső végében kolompolna. A kezelés lassú, és... Nem is tudom. Egy multimédia CD-nél még oké lenne a dolog, de egy stratégiai játéknál ennél minden téren sokkal többet kell felmutatni.





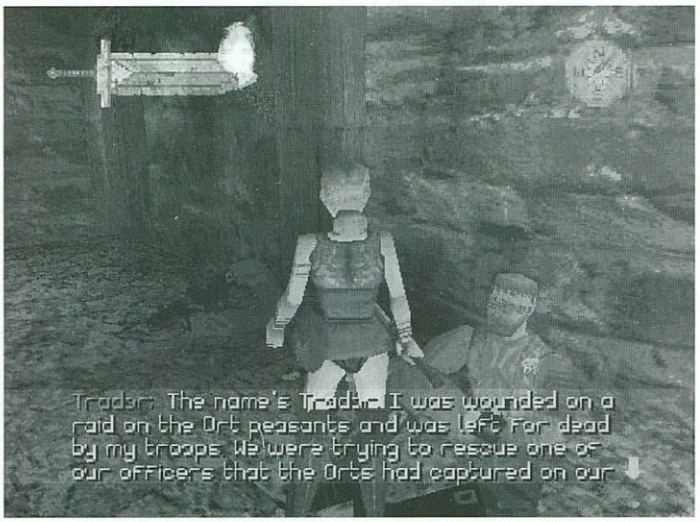


Nem állt szándékomban ennyire lehúzni szegény kis szörnyecskét, különösen, mivel még csak egy teszt verzióról van szó, de úgy gondolom, nem hallgathatom el a véleményem. Nem hiszem, hogy most az IM tagjai zsákruhát húznak és háromhetes bűnbánat után újraírják az egész programot, de nem is ez a célom.

Bird

Excalibur 2555 A.D.

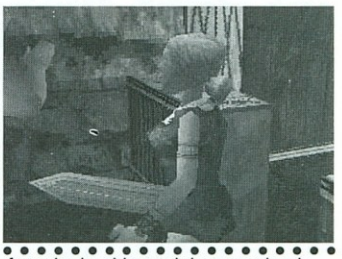
Egy újabb nőszemély



Úgy látszik a Telstar-nál megirigyelhették az Eidos sikereit, és ők is megpróbálnak a női főszereplős játékok irányába mozdulni. Bár az Excalibur 2555 A.D. főhősnője nőies "jegyekkel" kevésbé van ellátva - nem úgy, mint Lara Croft -, a sikerhez ennyi is elég lehet. De lássuk a játékot (demo-t). A Tomb Raider-t említve ez a játék kevésbé ügyességi, inkább kaland, de persze sok a hasonlatosság. A program igazából nem újkeletű, hiszen PSX-en már régebben megjelent, a PC-s átirat csak jóval utána készült el.

Az Excalibur-ról szerintem minden 10 évesnél idősebb emberpalántának illene tudnia, hogy micsoda is valójában. Szóval a legendás kardot ellopták. Ez még O.K., de sajnos nem ilyen egyszerű az eset, mivel a jövőből érkező időutazó rablók tették ezt. Ez a dolog persze felmérhetetlen károkat idézhet elő, tehát valakinek vissza kell szerezni. Persze ez idő tájt épp Merlin varázsló egyik tanoncaként tengetjük unalmas hétköznapjainkat, és derült égből villámcsapás - nekünk osztatik a nemes feladat, a kard visszaszerzése.

Az akcióelemekkel "dúsított" kalandjátékok valahogyan sehogy sem fekszenek nekem, hiszen itt alapvető stílusbeli különbségek merülnek fel bennem. Ennek ellenére jópár hasonló játékkal küzdöttem hosszú órákat. Az Excalibur elsőre rossz játék benyomását kelti, de hamar megszereti az ember. A demoban végigjátszható részben az összefüggések abszolút "tiszták" és egyértelműek, szóval a legkezdőbb kalandjátékos is könnyen elboldogul vele. A fellelhető szereplőkkel az első megnyilvánulásuk alapján kell bánnunk. Azaz ha egy hördüléssel



fogadnak, akkor adni az arcuknak, ha normálisan, akkor lehet beszélgetni is velük. A szereplők digi hangjai kimondottan karakteresek. Az angol szöveg feliratozva is megjelenik, tehát nem kell szinkrontolmács tudás hozzá (ez ma már "extra").

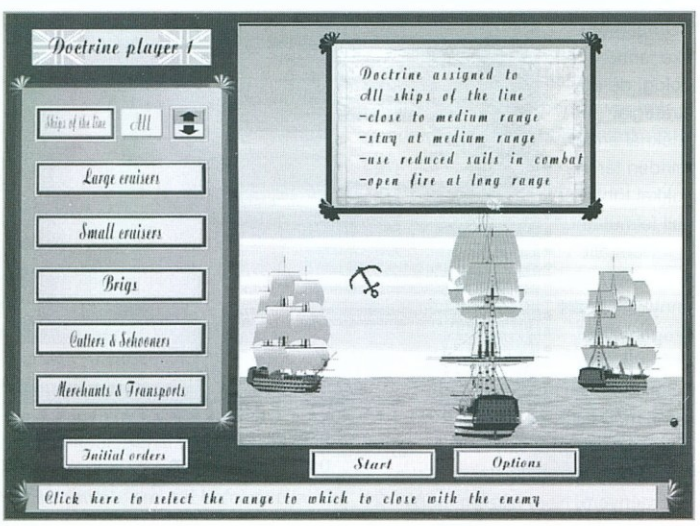
Hogy a grafika milyen, azt erőteljesen meghatározza, hogy van-é 3Dfx-es kártyánk, avagy sem. Azon ugyanis nagyon szép. Van szoftveres 8 bites (FISH névre hallgató) emuláció, amit persze egekig magasztalnak. Ez még O.K. De van szoftveres! D3D, ami idézem: "works well on fast MMX processors only". Nos, a Quake 100-as penyón sokkal gyorsabban fut, persze fényeffektekkel, stb. De ez egy dolog, ettől a játék még egész jó lehet...

Sakman

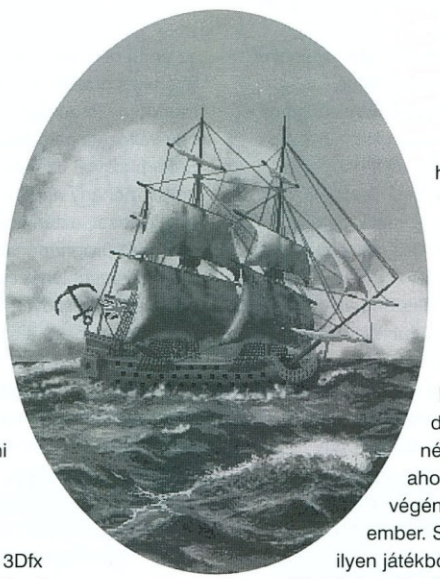
Man O War

Harc puskapor nélkül

Ismét egy stratégia program, de most a gyengébbik fajtából. A Man of War készítőit már elég jól ismerhetjük. Ők voltak, akik elkészítették a Steel Panthers első részét. Most azonban sokkal nagyobb fába vágták a fejszéjüket. Elhatározták, hogy feldolgozzák a 18. század legnagyobb tengeri ütközeteit. Már rögtön a demo felrakásánál egy hatalmas meglepetés ért. Jé, még létezik DOS-os program? Ez aztán igazán merész a DirectX korában. A program grafikáját látva azonban szomorúan kellett konstatálnom, hogy bizony lezárult egy korszak az életünkben, a DOS-os játékok az utolsókat rúgják. Még emlékszem, én voltam a Windows legnagyobb ellenzője két évvel ezelőtt. Azóta viszont sokat változott ez a piac. A programozók megtanultak jó játékokat írni erre az operációs rendszerre és megjelentek a 3Dfx kártyák is. Ezért volt számomra megdöbbentő látni egy ilyen Man of War-t. Mintha visszamentem volna három évet az időben. Szegény nagyon csúnyán néz ki, s be kell vallanom, a játék sem hozott ki a sodromból. Nem sok izgalmat találtam abban, hogy parancsokat adok a flottámnak, majd egy távcsövön keresztül figyelem az eredményt. Pedig még én inkább a körökre osztott stratégiák pártján állok.



Az sem tudott igazán feldobni,



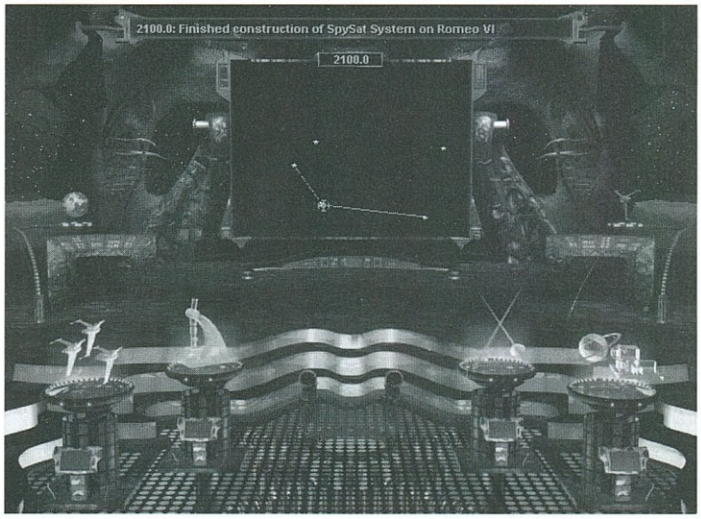
hogy a végleges verzióban 73 különböző hajótípust kínálnak. Inkább lenne a fele, de az úgy nézzen ki, mint ahogy azt 1997 végén elvárja az ember. Szerintem egy ilyen játékból kár is kiadni demot, mivel csak elveszi az emberek kedvét a kész játék megvásárlásától. Persze az is előfordulhat, hogy tévedek és a játék az év nagy meglepetése lesz. A baj csak az, hogy nagyon ritkán szoktam melléfogni ilyen dolgokban. Javaslom tehát, hogy mindenki nézze meg a MoW demoját, aztán játsszon egy kicsit a Myth-hel. Észlelni fogja a különbséget, amiről beszélek.

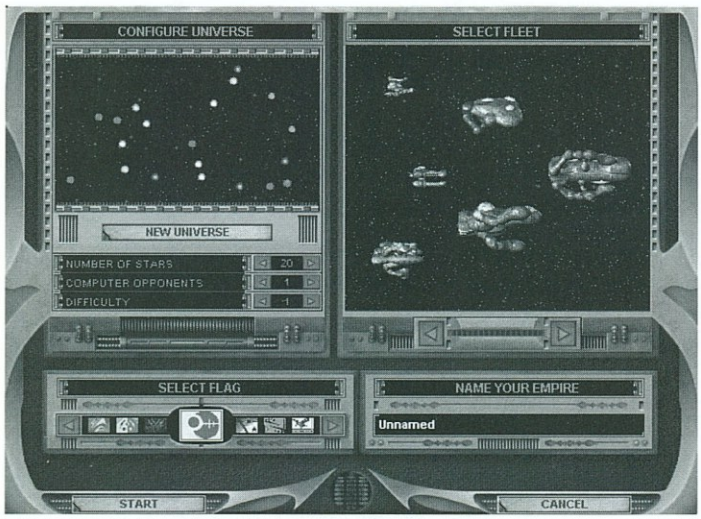
Mocsy

Pax Imperia

Ismét hódíthatunk

Az Imperium Galaktika megjelenése bizony elég magasra tette fel a mércét az űrstratégiák piacán. A magyar csapat által elkészített játék hónapokra odakötötte a monitor elé a magyar és külföldi stratégákat. Ez idáig nem nagyon akadt olyan program, amelyik felvehette volna a versenyt ebben a kategóriában. Most azonban jelentkezett egy trónkövetelő, mely szeretné letaszítani a trónjáról a királyt. Első ránézésre nem sok a különbség kettejük között, de ha jobban megvizsgáljuk a Pax Imperia-t, akkor elég kellemes dolgokat fedezhetünk fel benne. Ami engem a legjobban megfogott, az az volt, hogy megtervezhetjük a saját flottánkat. Most nem csak azt értem ez alatt, hogy kiválaszthatjuk, hogy milyen hajókat rakunk be a flottába, hanem az egyes hajók tulajdonságait is megváltoztathatjuk. Tegyük fel, hogy kevésnek találjuk





az egyik cirkálótípus tűzerejét. Nincs más dolgunk, mint a tervezőasztalhoz ülni és átalakítani. Rakhatunk rá jobb célzó berendezést, nagyobb pajzsot, erősebb fegyvereket, persze csak a kategóriának megfelelően. A játék valósidejű, tehát nem árt iparkodni, hiszen az ellenfelek nem tétlenkednek, míg mi totojázunk. A gazdaság és a katonaság fejlesztése egyaránt fontos. Nem árt azt sem tudni, hogy mit is csinál az ellenfél. Ilyenkor vesszük jó hasznát a kémeknek. Ők kiderítik, hogy van e félnivalónk a szomszédos népektől. Persze az is előfordulhat, hogy szándékosan félrevezetnek minket és a legváratlanabb percben csapnak le.

A mi döntéseink befolyásolják, hogy milyen irányba fogunk továbbfejlődni. Ha akarjuk, akkor teljesen elhanyagolhatjuk a fegyverkezést és csak a gazdasági fejlesztésre koncentrálunk. Ezt azonban nem ajánlom, mert a játék jellegéből adódóan a szomszédos népek hamar rájönnek, hogy milyen védtelenek is vagyunk

A Pax Imperia egy közepesen jó stratéga játék. Ne számítson azonban senki sem egy Imperium Galaktikára. Azt nem tudja megverni.

Mocsy

Daytona Deluxe

Felfokozott izgalom

A SEGA Sports korábbi Daytona-jához már volt szerencsém, de valahogy nem nyerte el a tetszésemet - szívem szerint valamivel erősebb jelzőket használnék, de a lap sorai között inkább nem teszem. Nem is olyan rég a SEGA bejelentette, hogy a korábban elkészített játéktermi konverzióikat - pl. Daytona, SEGA Rally... - felújítják és MMX-et támogatva is kihozzák. Lehetséges, hogy ez lenne az első MMX-es példány? Kötve hiszem, mert sehol nem tűnik fel benne az MMX logo. Esetleg 3dfx-es? Áááááá.

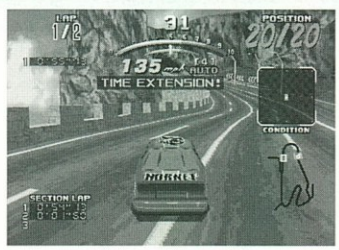
Az igaz, hogy szebb mint az elődje volt, de a számomra még mindig tartogat zavaró, igénytelen dolgokat. Ha ez ilyen, akkor milyen volt az elődje? - kérdezhetnétek. Hát elég borzalmas.

A fő gondom nem is a grafikával van - igaz, lehetne olyan mint a játékteremben, azt hiszem ehhez mostmár minden feltétel adott -, hanem az irányítással. Valahogy olyan "ide-oda rakom az autót a pályán". Amikor kicsúszunk, akkor egyenesen belerohanunk a falba.

Most nem kezdem el azt szajkózni hogy ez hogy működik valójában, de legalább olyan lenne, mint a játékteremben.

A hangjai hasonlóan igénytelenek a SEGA Sports eddigi játéktermi konverzióihoz. Zajosak, amatőrök. Mintha egy mikrofonnal vették volna fel a játékteremben.

Én csak azt tudom mondani, hogy ezt az próbálja ki, akinek tetszett a korábbi verzió is. Az ilyenek valamivel szebb grafikát



kapnak. Aki eddig még nem látta, az meg se nézze.

Mr.T.

Legal Crime

Itt van Don Corleone

Mi az az ötlet, ami még egy gyengébb játékot is elfogadhatóvá tesz? Nagyon egyszerű: mindössze szakítani kell a hagyományokkal, és a jó oldal helyett a rosszfiúkéra kell állítani hősünket. Milyen unalmas lenne egy városkát megtisztítani a bűnözéstől, de mennyivel izgalmasabb Don Corleonét játszva irányítani azt. Kipróbálhatjuk, milyen érzés is egy piti bandából milliós jövedelemmel rendelkező bűnözőkartell fejévé válni.

Persze nem könnyű dolog az éjszakában élni. Az embernek mindig akadnak irigyei, vagy éppen ellenségei, akik féltik a területüket. Aztán ott van a rendőrség, az FBI, mind-mind minket akar lekapcsolni. De persze megfelelő kapcsolatokkal semmi sem lehetetlen. Lássuk, hogyan is lehetünk piti tolvajból menő üzletemberek.

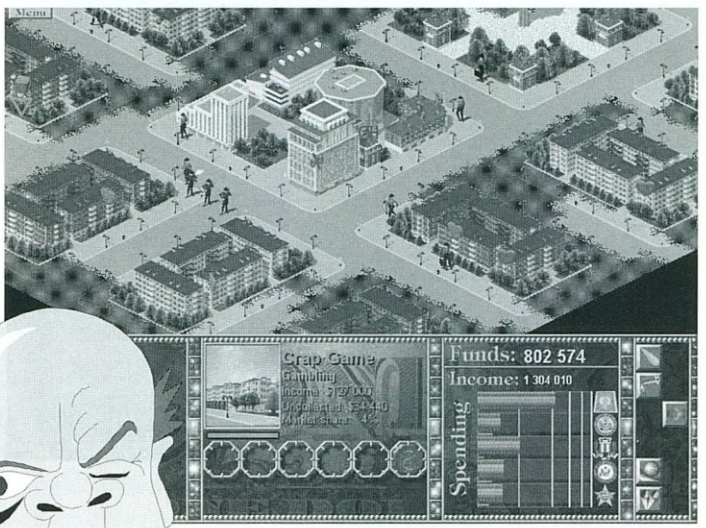
Mindenek előtt szükségünk van állandó bevételi forrásra. Erre nagyszerűen megfelelnek a kisebb trafikok, patikák, kávézók tulajdonosaitól kért védelmi pénz. Persze nem árt óvatosnak lenni, mert a gazdag negyedben némileg öntudatosabbak az emberek, esetleg nem szívesen adják oda a pénzüket mindenféle jöttment idiótának, inkább rájuk eresztik a rendőröket. Azért egy pisztollyal hadonászó pasi már sokkal karizmatikusabb személyiségnek mondható, ő könnyebben meg tudja győzni a tulajokat a csatlakozás előnyeiről.

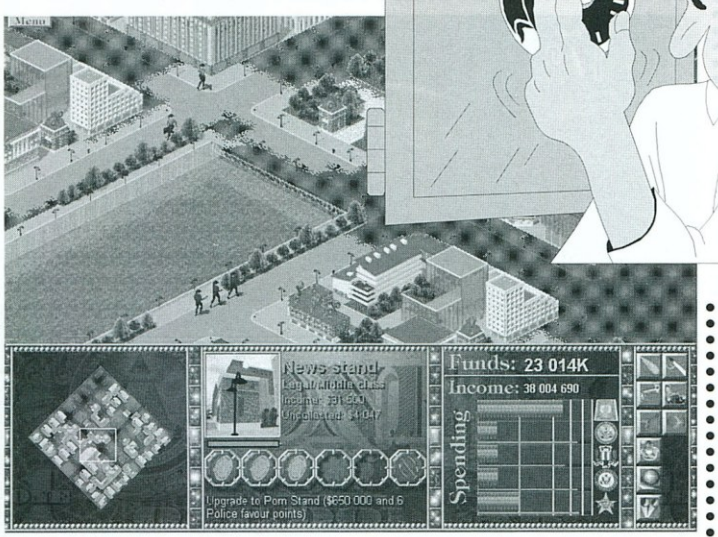
Csakhogy ehhez fegyverekre van szükségünk, amit csak a katonaság tud megfelelő számban biztosítani. Keresni kell hát egy nagyra törő és kellőképpen erkölcstelen tisztet, aki hajlandó időnként leselejtezni pár kisebb lőfegyvert. Ha eléggé összehaverkodunk vele, jó pénzért még mesterlövész-, sőt akár duplacsövű vadászpuskákat is tud szerezni.

Ha már ilyen jól benne vagyunk a korrumpálásban, nyugodtan megpróbálkozhatunk az FBI-nál, a rendőrségnél, és néhány - vagy inkább tetszőlegesen kiválasztott - politikusnál is. Nem fogjuk megbánni, hiszen nincs is jobb dolog, mint ha legalizálhatunk egy játékbarlangot vagy bordélyházat, börtönből szabadult tolvajokkal ismerkedhetünk meg, akik bárkinek a pénzét le tudják nyúlni a legeldugottabb páncélszekrény aljáról is, vagy néhány dilettáns terrorista haverjai lehetünk, akik imádják megreformálni az utcák arculatát egy-két ház romba döntésével.

Mondjuk a szomszédos bűnszervezetek sem nézik ölbe tett kézzel ügyködésünk, gyakran megpróbálnak áttéríteni minket az aranymosás irányába embereink szitává lövésével. Mit tehet egy szegény gengszterjelölt ilyen esetben vagy visszafizeti a kölcsönt, vagy megfizeti a védelmi díját, hogy aztán később visszalopja azt, vagy hátba lője parazitatársát.

Jól hangzik, mi? Hát, igen, az biztos, hogy nem az unalmas mi vagyunk a jófiúk, reszkessetek rosszak lemezt kell újra lejátszanunk, csak hát az igazság az, hogy ezen kívül túl sok pozitívumot nem tudok mondani róla. Valami hiányzik a játékból, ami igazán élvezetessé tenné. Nem mondom, nem unatkoztam néhány küldetés alatt, de valahogy hiányzott a változatosság. Mindig ugyanazt a pár dolgot kellett újra és újra elvégeznem, ami úgy érzem, kevés ahhoz, hogy izgalomba hozzon.





Nem épp a legjobb példa, mert nem egészen azonos játékkategóriáról van szó, de a Warcraftnál pl. kényszeríteni kellett magam, hogy felkeljek a gép elől, mivel mindig ott lebegett a szemem előtt, hogy milyen új egységgel találkozok majd a következő misszióban. Gyakran előfordult, hogy rám virradt, mert azt mondtam, hogy belenézek a küldetés elejébe, aztán ha már úgyis belekezdtem, még ezt az utolsót igazán megcsinálhatom, de akkor megint kíváncsi lettem a következő egységre. Hát, a végkimerülés veszélye ennek a játéknak esetében nem hiszem, hogy fenyegetni fog. Ellenben az nem kizárt, hogy az Aknakereső helyett ezzel fogom eltölteni pár órás szabadidőmet.

Ah, de hát teljesen hülye vagyok! Hiszen ez a játék valójában nem is egyjátékos üzemmódra lett kitalálva! A Netre belépve más ganxtapalántákkal kell megküzdenünk a város birtoklásának végső jogáért. Ezért az egyszerű kezelhetőség, és a fantáziátlanak mondható feladatok.

A hálózati játék viszont újabb problémákat vet fel. Először is karaktereink mesterséges intelligenciája elég vacak. Ha egy emberünket elindítjuk valahová, az egyrészt nem azonnal reagál a kiadott parancsra, csak kb. egy másodperc múlva, ami tökéletesen elegendő idő arra, hogy jól hátba lőjék. De ha el is indul, akkor sem találja meg a legegyszerűbb utat. Volt úgy, hogy egy verőlegényemnek tíz másodpercig kellett gondolkodnia, hogy ugyan hogyan is kerüljön meg egy háztömböt, hogy szétverhessen egy újságosbódét. Ok, az emberek hülyék, legyünk hát mi okosak: előzzük meg a bajt, reagáljunk még a veszély megjelenése előtt. Nem megy, ugyanis a radar is olyan vacakul lett megcsinálva, hogy ihaj. Egyrészt túl kicsi, alig lehet látni valamit rajta, másrészt a pénzbeszedőket ugyanaz a szín jelöli, mint a géppuskásokat, vagy a terroristákat, vagy bármit. Márpedig elég nehéz kb. ötven rohangáló kis emberke közül kiválasztani az éppen szükségeset.

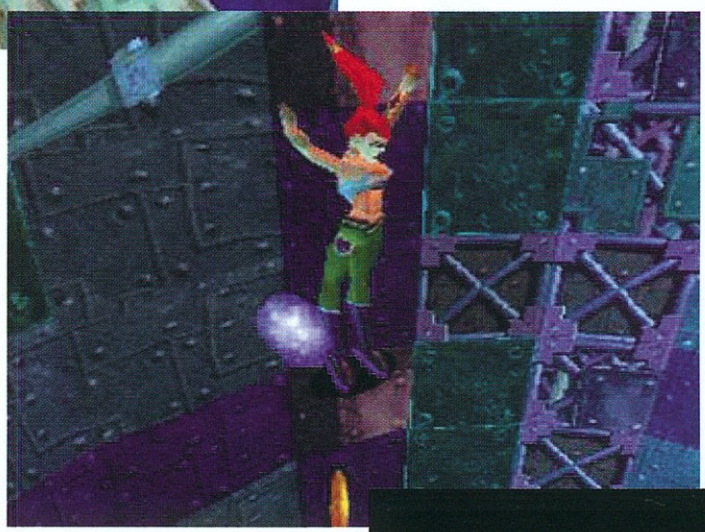
Szóval nem voltam éppen elájulva a játéktól. Túl sok kis apró hiba van benne, amik nélkül sokkal élvezetesebb lehetne a bűnözés, de azért el lehet vele szórakozni egy pár órácskát. Végül is az Aknakereső sem rossz játék, pedig az se változatosabb, mint a Legal Crime.

Bird

Pandemonium 2

Fargo újabb kalandjai

Annak idején a Pandemonium első része elég nagy sikernek örvendett. Nem csoda, hiszen az első 3D gyorsítót használó játékok között jelent meg. Egyszerűen fantasztikus látvány volt látni, amint Nikki vagy éppen Fargo 640x480-as felbontás mellett 16 bites színmélységgel rohangál, ugrál, szaltózik, repül át a szakadékok felett. Azelőtt csak Nintendo64-en lehetett hasonlót látni, mikor még leesett állal bámultunk mi, szegény PC-sek, és azon gondolkoztunk, hogy bizony nem ártana sürgősen beszerezni egy ilyen konzolt. Aztán egyszeriben hipp-hopp itt termett a



3Dfx és viszonylag elfogadható áron mindenki számára elérhetővé tette a hőn áhított csodát.

A látvány mellett a játék egyik nagy előnye a könnyű kezelhetőség volt. Nem volt szükség százféle mozgáskombinációra, a játék legelején mindent meg lehetett tanulni, amire a végéig szükség lehetett. Mindössze annyiban különböztek egymástól az egyes szintek, hogy egyre több lehetőségünk nyílott az elhalálozásra, de a csapdák szinte semmivel sem lettek nehezebbek. Mondjuk ez nem minden szempontból számít jó dolognak. Egy kezdő játékosnak ugyan jól jöhetett, de egy profi elég gyorsan végig tudott rohanni a szinteken. Ellenben, tekintve, hogy két szereplővel is játszhattunk, másodjára is élvezetes lehetett a végigjátszás. (Igen népszerű volt a lányok körében is.)

Azóta már majdnem egy év telt el és megérkezett a játék második részének demoja. Kíváncsian installáltam fel a winchesterre, és izgatottan vártam az új pályákat és kihívásokat. Meg kell hogy mondjam, nem nagyon váltotta be a hozzá fűzött reményeimet. A kinézet nemhogy előnyére változott volna, de inkább visszaesésről lehet vele kapcsolatban beszélni. Az azelőtt hatalmas szereplők az idők folyamán ugyan

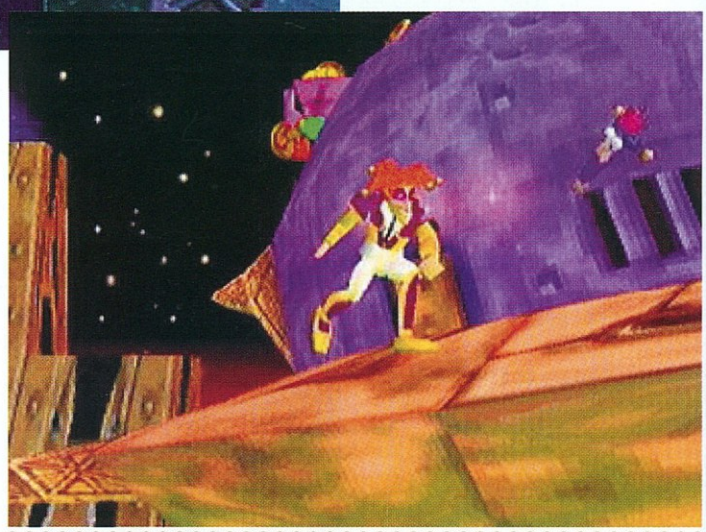
„megháromdésedtek", ellenben rettenetesen össze is zsugorodtak. Igaz, hogy a kameraállások változásával a méretük is nőhet, de nagyrészt a felét sem érik el régi magasságuknak.

Egyébként minden más szempontból a főbb dolgok maradtak a régiben. A pálya kidolgozottsága valamivel szebb lett, de a feladat semmit sem változott. Ugyanúgy pénzérméket összegyűjtve kell eljutnunk a pálya végéig. Gondolkodásra továbbra sem lesz szükség, sokkal inkább a reflexeinket teszi próbára a program.

Szerencsés újításnak mondható, hogy míg az első részben csak rohanni és ugrani lehetett, itt már mászni is tudnak hőseink. Gyakorta láncokon, cövekeken, rácsokon kapaszkodva tudunk csak előbbre jutni, miközben felülről hatalmas hógörgetegek zuhannak alá, oldalról pedig buta, repülő ráják szállnak felénk.

Erősebbek lettek viszont az ellenfelek. Egyrészt már különféle távolsági fegyvereket hajigálnak felénk, másrészt néhányuk pajzzsal tudja blokkolni vagy éppen visszaverni támadásainkat. Nem mindenkinél jön be a ráugrálós módszer sem, mivel akad köztük olyan, aki öklelőszarvat visel a sisakján, ami mint köztudott, eléggé tud szúrni, ha beleül az ember.

A legmegdöbbentőbb változást viszont a sebesség hozta. Igaz, hogy a Voodoo chipsetet használó kártyáknak köszönhetően tökéletesen sima lett a scroll, de nem mindenhol! Megdöbbenve tapasztaltam, hogy volt egy hely a játékban (egy láncon kellett fölfelé mászni, miközben ágyúk lövöldöztek rám), ahol a gép beszaggatott. Pedig nem hiszem, hogy egy 233-as MMX processzor vagy 32 Mega RAM kevés lett volna hardware alapnak. Remélem, hogy ez csak gyermekbetegség és a végleges verzió már ki fogja nőni, de azért akkor is fura volt.



Összességében azt lehet mondani, hogy sok szempontból gyengébbre sikerült a Pandemonium második része, mint ahogy azt várni lehetett, ettől függetlenül azért egy hideg januári estén kellemes szórakozást nyújthat a meleg szobában.

Bird&CtS

Dreams to Reality

A francia Cryo cég neve szinte már egybeforrt a renderelt animációs kalandjátékokkal. Ezek között akadt jobb - rosszabb, de egyvalami minden esetben azonos volt: a grafika minősége. A Cryo által renderelt animációk kinézete (a mozgások, az életszerűség, stb.) messze meghaladta szinte minden tekintetben az éppen piacon levő játékok animációs betéteit. Úgy látszik, kicsit beteltek a teljesen rendereléssel készített játékokba, és a soron következő játékuk már csak az átvezető képsoroknál használ animációt. Ott viszont lesz elég, hiszen minden helyszínhez tartozik több anim is. Maga a játék real time 3D-s akció-kaland, leginkább a Tomb Raider-hez hasonlítható. Egy kissé elvont a keretsztori, ezáltal maga a játék is furcsa. A helyszín az álmok valósága.

Az Álmok Kapuja - a Kék Víz - egy kút, amit az ősi Egyiptomban főpapok fedeztek fel. A Kék Víz köti össze a valóságot az álmok birodalmával. A főpapok a Kék Víz hatalmának kifürkészésével foglalkoztak, és megtanulták kihasználni annak lehetőségeit. A Kék Víz adta hatalom a Harmónia, amiből az idő feletti uralom árad. A főpapok egyike titokban felkészül, hogy hatalmát gonosz dolgokra használja. A többi főpap időben közbelép, és megakadályozza tettében, mely a Földet fenyegeti. Az Álmok Kapuját bezárják, evvel a Harmóniát is kirekesztik. A gonosz főpap hatalmát tovább erősítve megalkotja az Akaratot, mely segítségével valóságban ugyan nem, de az álmok világában testet ölthet a gonosz. A határ viszont oly jelentéktelen...

Duncan átlagos kisfiú volt. Egy véletlen folytán megismerte a Kék Víz hatalmát, és megjárta az Álmok világát. Visszatérése után a Szervezet emberei kifaggatták útjáról, ami lehet, hogy nem is volt véletlen. Az Álmok világával való kísérletezések egyre bizarrabb formát öltöttek. Duncan eközben felnőtt, és ismét megnyílt előtte a kapu.

Az álmok világa hatalmas univerzum. Az álmodók álmainak alapján folyamatosan újabb és újabb részei keletkeznek. Az egész egy képzelet szülötte végeláthatatlan világ, ahol bármi megtörténhet. Neked, azaz Duncan-nek kell végigjárnod az utat, hogy elpusztíthasd az Álmok világát - és ezáltal a valóságot is - fenyegető ősi ellenséget.

A játékban folyamatosan fogjuk megtanulni Duncan irányítását, a repülést (az álmok világában minden lehetséges), a mozgástechnikákat, a harci technikákat, a varázslatok használhatóságát. A demo a teljes játék első részéből ad ízelítőt. A legelső szigeten még egyetlen varázslatunk sincs, csak a pusztakezi harcot alkalmazhatjuk. Kis kék impek vesznek körül. A lebegő szigetek közötti távolságot repülve hidalhatjuk át. Vigyázzunk a manna mennyiségre, mivel a repüléskor ez folyamatosan fogy. Ha nullára csökken akkor lezuhanunk a semmibe. A következő szigeten ismét a kis kék impek fogadnak, és felhívják a figyelmet a jelző ikonok jelentőségére. Itt éppen egy felvehető dologra figyelmeztet az imp. Az első varázslatunk már meg is van. Ezek után az egész sziget fordul egyet, és a padló kapuvá válik. A terembe, ahová érkeztünk két sáskalény támad ránk. Itt a küzdősportok gyakorlásának ideje. A szoba közepén levő medencébe ugorva a demo véget is ér.

Hát elég rövidke a Dreams to Reality demoja, a teljes játék viszont 2 db CD-t teljesen megtölt. Hogy mi is lesz ezen a bizonyos 2 CD-n? Az ígéretek alapján több mint 100 bejárható külső és belső helyszín, több mint 100 kölünféle karakter, szörny és még ki tudja miféle szerzemény. Az ellenséges lényeket kivéve a találkozások általában hasznosak. A barátságos karakterektől tanulhatunk, hasznos információkkal láthatnak el minket, stb. Persze a véresebb játékokhoz szokott emberek meg is ölhetik őket, csak félő, hogy a továbbjutás esélyét is elpuskázzák ezzel.

A tapasztalatom a játékkal vegyes. A Dreams to Reality azon kevés játékok közé tartozik, amelyik még megy DOS alatt. Ez '97 karácsonya előtt nagy szó. Főként azért, mert a Windows 95 - mint a neve is mutatja - lassan 2 éve "hódít" világszerte, a nagy játékgyártók (és a kisebb shareware kiadók szintén) pedig gyakorlatilag semmit sem adnak ki már a jó öreg DOS alá. Mint manapság minden magára valamit is adó 3D-s játék, a Dreams to Reality is támogatja a legelterjedtebb 3D-s gyorsítókártyát, a 3Dfx-et. Ezt viszont már tényleg csak Win 95 alatt tudja, de akinek van ilyenje, annak úgyis mindegy.

A hagyományos grafikai megjelenítés kicsit gépigényes. P166-on nem volt tökéletes a mozgatás, bár lehet hogy csak maximalista vagyok. A grafikusok viszont kitettek magukért. Duncan animációja nagyon jól sikerült. Hogy pontosan hány animációs fázisból áll, arra nem találtam utalást, de hogy sokból az biztos. Az animációk nagyon szépek (noná, mert Cryo), és jól beleillenek a játékba. A preview képek alapján állíthatom, hogy a Cryo eddigi legfantasztikusabb játékával állunk szemben. Ha van hozzá géped és 3Dfx-ed, akkor csak ajánlani tudom.

Sakman

TOMB

TOMB RAIDER II™

STARRING

LARA CROFT

PROTECTING
THE EARTH
FROM THE
SCUM OF
THE UNIVERSE.
THE OFFICIAL
LICENSED GAME
MIB
MEN IN BLACK
Gremlin

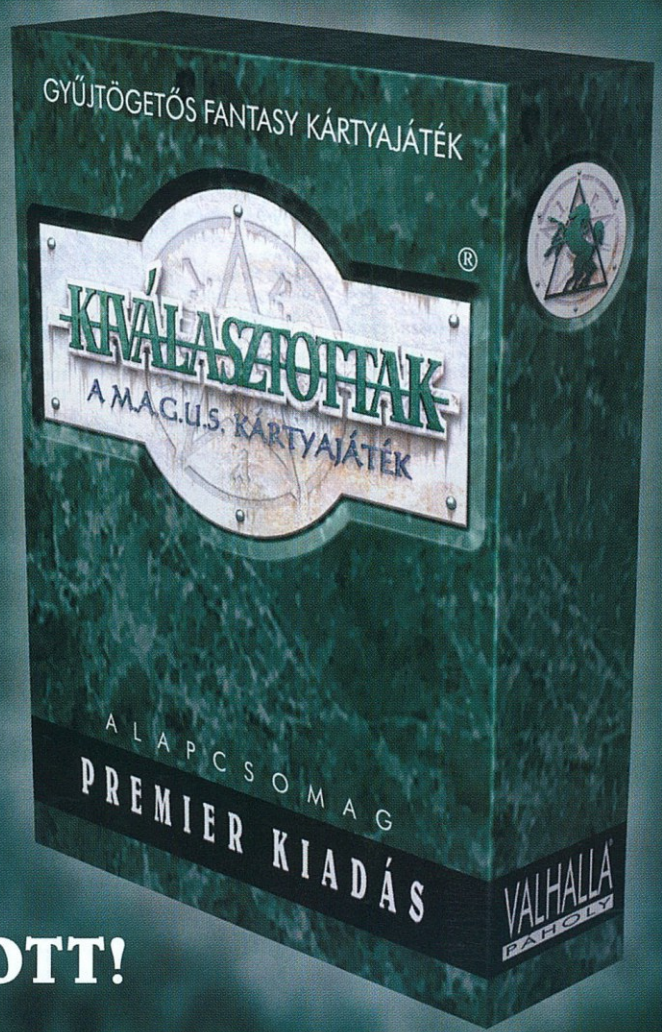
A LEGFANTASZTIKUSABB GYŰJTÖGETŐS KÁRTYAJÁTÉK

TÖBB SZÁZ SZENZÁCIÓS KÉP
A FANTASY LEGNAGYOBB HAZAI MESTEREITŐL.

EMELJ MAGADNAK VARÁZSLÓ-TORNYOKAT, KÜLDD EL KALANDOZÓIDAT KÜLDETÉSEK MEGOLDÁSÁRA, INTRIKÁLJ ÉS CSATÁZZ!

-

LÉGY TE A **KIVÁLASZTOTT!**



A LEGNÉPSZERŰBB MAGYAR FANTASY SZEREPJÁTÉK, A **M.A.G.U.S.** IMMÁR KÁRTYAJÁTÉK FORMÁBAN IS MEGJELENT!

FEDEZD FEL A FANTÁZIA BIRODALMÁT!

ÚJNEV VÁR!

GYŰJTSD ÉS JÁTSZD!

VIRTUAL WORLD

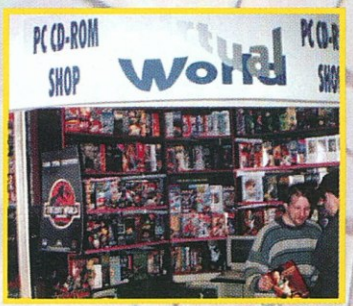
Új játékok megjelenésével kapcsolatosan, vagy egyéb infokért bátran hívd üzleteinket!

Alfa CD Center	Újlaki Üzletház I. em.	Átrium Mozi	Újpesti Áruház
1148 Bp. Örs Vezér tér, 23. üzlet	1036 Bp. Bécsi út 34-36.	1024 Bp. Margit krt. 55.	1041 Bp. István u. 10.
Tel.: 06-20 724-717	Tel: 250-5200/122	Tel: 316-0186	Tel: 169-5155/61

Ha még nem nem tudod mit kérsz karácsonyra, vagy már tudod, de még sehol nem tudtad megvásárolni, akkor itt az ideje, hogy végigböngészd árlistánkat! Nem fogsz csalódni!

Karácsonyi akciónk: egyet fizet, kettõt kap! Decemberben belépõ új tagjaink 1/4 éves DeathMatch tagságit kapnak ajándékba!

	Kedvezm. ár	Teljes ár
101 Kiskutya -An. Storybook	10683	11870
11th Hour	4392	4880
688i Hunter-Killer	10683	11870
3 Skulls of the Toltecs	8892	9880
7th Guest	4392	4880
A Fork in the Tale	8892	9880
Ace Ventura	10683	11870
A.T.F.	6993	7770
A.T.F. NATO (misson disk)	4392	4880
Afterlife	6993	7770
Aftershock	4392	4880
AH-64D Gold	6993	7770
Albion	6993	7770
Alien Trilogy	4392	4880
Amok	4392	4880
Armored Fist 2	10683	11870
Asterix	8892	9880



Atlantis	10683	11870
Archimedean Dynasty	8892	9880
Back to Baghdad	10683	11870
Batman Forever	6993	7770
Beasts & Bumpkins	8892	9880
Birthright	10683	11870
Blade Runner	*10683*	*11870*
Blood	10683	11870
Blood Omen - Legacy of Kain	8892	9880
Broken Sword 2	10683	11870
Bug !	8892	9880
Capitalism Plus	10683	11870
Carmageddon	8892	9880
Carmageddon Level Pack	4392	4880
Championship Manager 2	6993	7770
Chasm	*10683*	*11870*
City of Lost Children	10683	11870
Civilisation 2	10683	11870
Civnet	4392	4880
Comanche 3	8892	9880
Command & Conquer	6993	7770
C&C - The Covert Operation	4941	5490
C&C - WIN 95	6993	7770
Conqueror	4392	4880
Conquest Earth	*9882*	*10980*
Conquest of the New World	8892	9880
Constructor	10683	11870
Crusader 2: No regret	6993	7770
Cyberia 2	4392	4880
Cyberstorm	4392	4880
D	4392	4880
Dark Colony	8892	9880
Dark Forces	4392	4880
Dark Earth	*10683*	*11870*
Dark Reign	8892	9880
Darklight Conflict	6993	7770
Daytona USA	8892	9880
Destruction Derby	2916	3240
Destruction Derby 2	8892	9880
Diablo	9783	10870
Die Hard Trilogy	10683	11870
Dig	4392	4880
Discworld	4392	4880
Dragonheart	4392	4880
Dragon Lore 2	8892	9880
Dreams to Reality	*10683*	*11870*
Duke 3D - Atomic Edition	10107	11230
Dungeon Keeper	8091	8990
Ecstatica 2	8892	9880
Eraser	4392	4880
Evolution (Civ 2 missions)	4392	4880
Extreme Assault	8892	9880
F22 Lightning	10683	11870
Fade to Black	4392	4880
Fifa Soccer '97	5292	5880
Fifa Soccer '98	*10683*	*11870*
Fifa Soccer Manager	5292	5880
Football Masters	8892	9880
Forma 1 GP 2	6993	7770
Full Throttle	4392	4880
Gamemania 1 Alien Trilogy, Biotorge, GT Racing '97	8892	9880
Gamemania 2 Tomb Raider, Cyberia, Jet Fighter 3	8892	9880
Gamemania 3 Rally Bajnokság, Warcraft, Timegate	8892	9880
Gamemania 4 Gut`n` Garters, Descent, EF 2000	8892	9880
Gamemania 5 Dragonheart, Strike Com., Touche	8892	9880
Gabriel Knight 2	5607	6230
Gender Wars	4392	4880
Gene Wars	4392	4880
Gex	4392	4880
G-Nome	8892	9880
GT-Racing 97	8892	9880
Guts 'N' Garters	8892	9880
Hardline	8892	9880
Harvester	8892	9880
Heroes of Might Magic 2	10683	11870
Heroes of MM 2- Exp. set	6732	7480
Hexen 2	8892	9880
Hupikék Törpikék	6291	6990
Hyperblade	4392	4880
IF22 Raptor	10683	11870
Ignition	*8892*	*9880*
Imperialism	8892	9880
Imperium Galactica	6291	6990
Incubation	8892	9880
Independence Day	8892	9880
International Rally Champ.	7191	7990
Interstate '76	10683	11870
Jagged All. 2 - Deadly Games	7191	7990
Jedi Knight (Dark Forces 2)	10683	11870
Jet Fighter III	8892	9880
KKND	8892	9880
Lands of Lore	4392	4880
Lands of Lore 2	10683	11870
Lego Island	*7191*	*7990*
Larry 7	8892	9880
Lion King-Anim. Storybook	10683	11870
Little Big Adventure 2	8892	9880
Lomax	4392	4880
Lords of the Realm 2	10683	11870
Lords 2 - Siege Pack	6291	6990
LucasArts Archives 2 Rebel Assult 1,2, TIE Fighter Coll., Dark Forces s., Making Magic	*11592*	*12880*
LucasArts Archives 3 The Dig, Afterlife, Full Throttle, Monkey Island 1,2 , Dark Forces	*11592*	*12880*
Magic the Gathering (Acclaim)	8892	9880
Magic the Gathering - Stars of the Ancient	6291	6990
Men in Black	*10683*	*11870*
Masters of Orion 2	7191	7990
MDK	8892	9880
Mechwarrior 2	8892	9880
Megapak 7 3D Ultra Pinball 2, A10 Cuba, Caesar 2, US Navy Creature Shock, Earthworm Jim, Genewars Heroes of M&M, Missionforce, Road Rash,	8892	9880
Megapak 8 Broken Sword, Deadly Games, J. Nicklaus 4, iM1A2 Abrams, Master of Orion 2, Sim City 2000 Mechwarrior 2, Return to Zork, Screamer 2, Atari	*8892*	*9880*
Megarace 2	8892	9880
Megasixpak Actua Soccer, Chaos Overlords, Comanche Fantasy General, Magic Carpet 2, Terranova	5391	5990
Megatripak	3285	3650
Monkey Island 1-2	4392	4880
Monkey Island 3	*10683*	*11870*
Monster Truck Madness	10683	11870
Mortal Kombat 3	4392	4880
Moto Racer	8892	9880
Muppet Treasure Island	8091	8990
Mutant Penguins	4392	4880
Nascar 2	8892	9880
NBA Live '97	5292	5880
Need for Speed 2	10683	11870
Need for Speed 2 SE	*10683*	*11870*
NHL Hockey '97	5292	5880
NHL Hockey '98	*10683*	*11870*
Notre Dame-i Toronyõr	10683	11870
Outlaws	10683	11870
Outpost 2	10683	11870
Pacific General	10683	11870
Pandemonium	10683	11870
Panzer Dragon	6291	6990
Panzer General 2	*8892*	*9880*
Phantasmagoria 2	6291	6990
Pocahontas-Anim. Storybook	10683	11870
POD	6993	7770
Power F1	8892	9880
Pray for Death	4392	4880
Prisoner of Ice	4392	4880
Pro Pinball The Web	6291	6990
Pro Pinball Timeshock	10683	11870
Psygnosys F1	10683	11870
Quake	5391	5990
Quake - Deathmatch Maker	7857	8730
Quake Mission Pack I	6291	6990
Quake Mission Pack II	5391	5990
Rally Bajnokság	4392	4880
Rally Ch. - X-Miles	4392	4880
Rayman	5291	5990
Rebel Assault	4392	4880
Rebel Assault 2	5391	5990
Red Alert	8892	9880
Red Alert - Aftermath	5391	5990
Red Alert - Counterstrike	4392	4880
Redneck Rampage	10683	11870
Resident Evil	10683	11870
Ripper	5391	5990
Rise & Rule of the Anc.Emp.	5391	5990
Riven (Myst 2)	*10683*	*11870*
Rugby League	5391	5990
Screamer 2	5391	5990
Sega Rally	10683	11870
Shadow Warrior	*9792*	*10880*
Shadows of the Empire	10683	11870
Shattered Steel	6291	6990
Shockwawe Assault	6291	6990
Shivers	4392	4880
Shivers 2	10683	11870
Silent Thunder	8892	9880
Silent Steel	10683	11870
Sim Park	8892	9880
Skynet	2916	3240
Space Hulk	4392	4880
Speedster	10693	11870
Sonic	8892	9880
S.P.Q.R.	10683	11870
Star Control 3	10683	11870
Star General	10683	11870
Steel Panthers 2	8091	8990
S.T.O.R.M.	8892	9880
Strife	4392	4880
SU-27 Flanker	8892	9880
Syndicate Wars	5391	5990
SWIV 3D	6291	6990
Terminal Velocity	2880	3200
Test Drive Off Road	10683	11870
The Crow	10683	11870

The Daedalous Ecounter	6291	6990
The Gene Machine	4392	4880
The Last Dynasty	4392	4880
Theme Hospital	8892	9880
TIE Fighter Collectors	4392	4880
Tigershark	8892	9880
Time Commando	4392	4880
Tom Clancy SSN	8892	9880
Tomb Raider	5391	5990
Tomb Raider 2	*10683*	*11870*
Total Annihilation	10683	11870
Touche	6291	6990
Tunnel B1	4392	4880
Urban Runner	8892	9880
Versailles	8892	9880
Virtua Fighter 2	10683	11870
Virtual Karts	4392	4880
Warlords 3	10683	11870
Wipeout 2097	10683	11870
Warcraft 2 Deluxe	10683	11870
Warwind	10683	11870
Wizardry Nemesis	10683	11870
X-Com Apocalypse	10683	11870
X-Wing Collectors	5391	5990
X-Wing vs. Tie Fighter	10683	11870
XS Shield up	6291	6990
Yoda Stories	8892	9880
Z	4392	4880

Áraink bruttó árak, tehát a 25%/-os ÁFA-t már tartalmazzák. A kedvezményes árak a klubtagságival rendelkezõkre vonatkoznak.

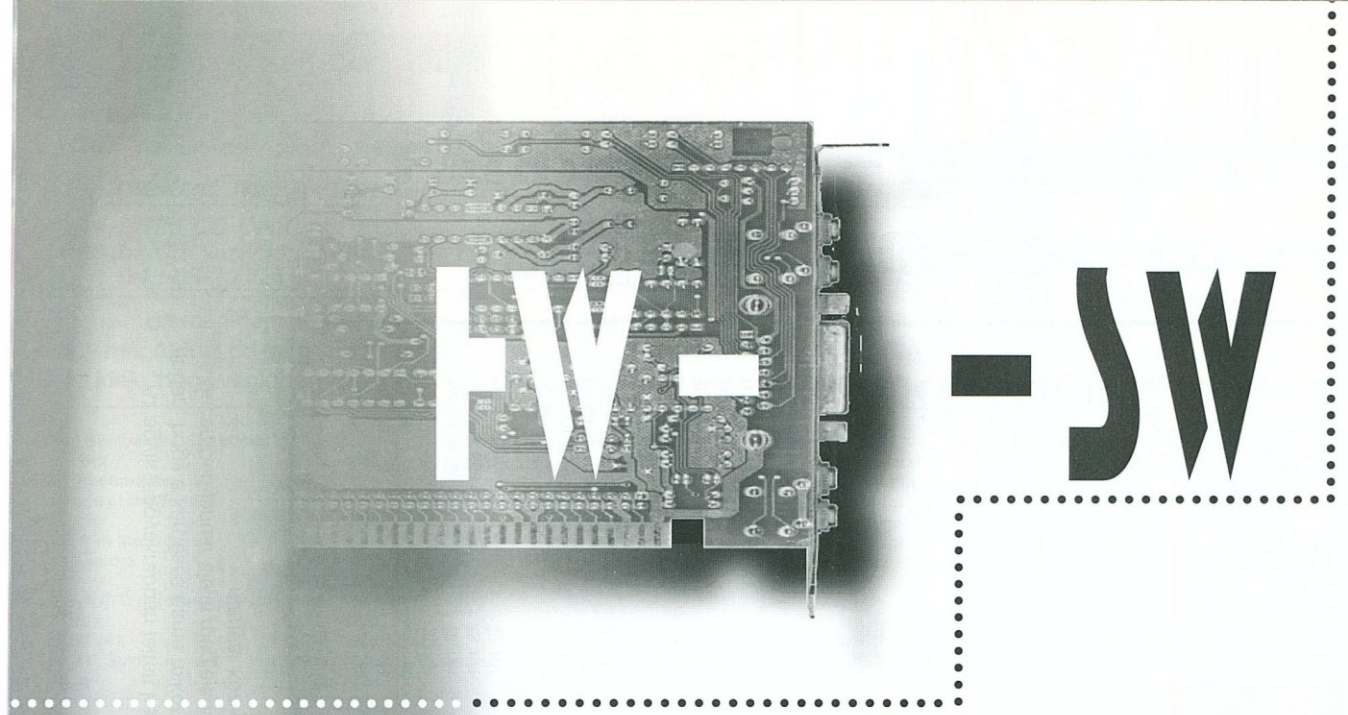
1997 DECEMBER – 1998 JANUÁR
PC CD-ROM MEGJELENÉSEK

Az egyik leggyakrabban feltett kérdés Tőletek olvasóktól arra szokott vonatkozni, hogy XY játék mikor jelenik meg. Mivel az esetek 80%-ban mi sem vagyunk biztosak abban, hogy a kérdéses game mikor fog megjelenni a magyar boltok polcain, így megkerestünk 4 nagy hazai disztributort és képviseletet, hogy némi információt kapjunk a decemberi-január elejei megjelenésekről. A dolog azért is érdekes, mert így legalább előre lehet tudni, hogy az általunk nagyon várt játék esetlegesen kapható lesz-e magyar kézikönyvvel vagy dobozzal. Természetesen az esetleges csúszásokért nem vállalnak felelősséget a képviseletek.

Játék Címe	Megjelenés	Kiadó	Honosítás	Egyéb
NHL 98	48. hét	Electronic Arts		3Dfx támogatás
NBA 98	48. hét	Electronic Arts	Box, Manual	3Dfx támogatás
FIFA 98	49. hét	Electronic Arts	Box, Manual	3Dfx támogatás
Sid Meiers Gettysburg	48. hét	Electronic Arts		
Armoured Fist 2	48. hét	Electronic Arts		
Need For Speed 2 SE	48. hét	Electronic Arts		3Dfx támogatás
KKND Xtreme	48. hét	Electronic Arts		
F22 Raptor	49. hét	Electronic Arts		
Galapagos	49. hét	Electronic Arts		3Dfx támogatás
Nuclear Strike	49. hét	Electronic Arts		
Virtual Springfield	49. hét	Electronic Arts		
Dungeon Keeper Missions	49. hét	Electronic Arts		
Andretti Racing	49. hét	Electronic Arts		3Dfx támogatás
FIFA Manager Data Disc	50. hét	Electronic Arts		
Jack Nicklaus 98	50. hét	Electronic Arts		
Streets of Sim City	51. hét	Electronic Arts		
Test Drive 4	51. hét	Electronic Arts	Box, Manual	3Dfx támogatás
Wing Commander Prophecy	51. hét	Electronic Arts	Box, Manual	3Dfx támogatás
X-Files	1998 Jan.	Electronic Arts	Box, Manual	
Queen: The Eye	1998 Jan.	Electronic Arts		
Croc	1998 Jan.	Electronic Arts		3Dfx támogatás
Perfect Assassin	50. hét	Grolier	Box, Manual	
Banzai Bugs	50. hét	Grolier		3Dfx támogatás
Wargods	49. hét	GT Interactive		
Mageslayer	49. hét	GT Interactive		3Dfx támogatás
AHX-1	49. hét	GT Interactive		3Dfx támogatás
MK Trilogy	49. hét	GT Interactive		
Rebel Moon Rising	49. hét	GT Interactive		
NBA Hang Time	49. hét	GT Interactive		
NHL Open Ice	49. hét	GT Interactive		
Oddworld: Abes Odyssey	50. hét	GT Interactive		
Maximum Force	50. hét	GT Interactive		
Seven Kingdoms	49. hét	Interactive Magic		
iF22 Raptor Mission Disc	49. hét	Interactive Magic		
Great Battles of Hannibal	49. hét	Interactive Magic		
Incubation	48. hét	Blue Byte		3Dfx támogatás
Monkey Island 3	49. hét	Lucas Arts/Virgin		
Jurassic Park 2	49. hét	One Stop		
The Big Six	49. hét	One Stop		
Carmageddon Splat Pack	48. hét	SCI		3Dfx támogatás
Panzer General 2	48. hét	SSI		
Pax Imperia	50. hét	THQ	Box, Manual	
X-Car	49. hét	Virgin Interactive		3Dfx támogatás
Sabre Ace	49. hét	Virgin Interactive		3Dfx támogatás
Screamer 2 Rally	49. hét	Virgin Interactive		
Blade Runner	49. hét	Virgin Interactive	Box, Manual	
The Tone Rebellion	49. hét	Virgin Interactive		

Burst & Move 2	1997.Nov.	Acclaim		
Turok	1997.11.28.	Acclaim	Box, Manual	Csak 3Dfx!!!
NHL Breakway '98	1997.Dec.	Acclaim		
Forsaken	1998. Ápr.	Acclaim		3Dfx támogatás
TOCA Touring Car C.	1997.11.21.	Codemasters	Manual	3Dfx támogatás, MMX
Tomb Raider 2	1997.11.20.	Eidos	Manual	3Dfx támogatás
Fighting Force	1997.11.28	Eidos		3Dfx támogatás
Joint Strike Force	1997.11.28	Eidos		3Dfx támogatás
Myth, the Fallen Lords	1997.11.28	Eidos		3Dfx támogatás
Fight Unlimited 2	1998.01.08	Eidos		
Deathtrap Dungeon	1998.01.12	Eidos		
Flying Nightmares	1998.01.19	Eidos		
Rayman Designer	1997. Nov.	UBI Soft	Manual	
F1 Racing	1997.11.16	UBI Soft	Manual	Csak 3Dfx!!!
Adidas Power Soccer	1997.11.26	Psygnosis		
Lomax	1997.11.26	Psygnosis		
G-Police	1997.12.05	Psygnosis		3Dfx támogatás
Manx TT	1997.12.05	Psygnosis		
Shadow Master	1998.01.28	Psygnosis		
Tenka	1998.01.09	Psygnosis		
Overboard	1997.Dec.	Psygnosis		Csak 3Dfx!!!
Zombieville	1997.12.03	Psygnosis		
Beat the House	1997.Dec.	Interplay		
Ceasars Palace	1997.Dec.	Interplay		
VR Powerboat Racing	1998.Jan.	Interplay		
Catz II	1997.12.05	Mindscape		
Chess Master 5500	1997.12.05	Mindscape		
Final Liberation	1997.12.10	Mindscape		
Human Onslaught	1997.12.05	Mindscape		
Steel Panthers III	1997.12.03	Mindscape		
SU-27 Squadron Comm. Ed.	1997.12.03	Mindscape		
Tom Clancy's Politika	1997.12.03	Mindscape		
Fighter Squadron	1998.01.19	Activision		3Dfx támogatás
Heavy Gear	1997.12.03	Activision		3Dfx támogatás
NetStorm	1997.12.03	Activision		
Quake II	1997.Dec.	Activision		
Shanghai Dynasty	1998.01.23	Activision		
Zork Grand Inquisitor	1997.12.05	Activision		
Dementia	1997.12.03	Telstar		
Speedboat Attack	1997.12.03	Telstar		
G-Nome		7th Level	Manual	
Ace Ventura		7th Level		
Monty Python		7th Level		
Helicops		7th Level		
Jonahlomu Rugby		Codemasters		
Micro Machines V3		Codemasters		
Pete Sampras Tennis		Codemasters		
Incubation		Blue Byte	Manual	
Championship Manager 97-98		Eidos		
Conquest Earth		Eidos		
Shadow Warrior		Eidos	Manual	

Forrás: Automex Kft, Ecobit Kft, H&H '92 Kft, Modern Media Kft



Hírek, érdekességek a nagyvilágból

3D Blaster Voodoo 2
Socket 7 AGP alaplapok
Samsung - új típusú RAM-ok
Perifériák a Qtronix cégtől
Processzorhűtés
Monitorok?
Leonardo a Mitsubishi-től
MITSUMI CD meghajtók
Mitac LCD PC
EIZO monitorok
AWE-64 PCI
Altec hangszórók
AGP grafikus kártyák
Diamond Viper 330
ABIT VDP2 3D AGP
A Pioneer is beszáll a DVD üzletbe
3D-s scanner?
3Dlabs-Intel fejlesztés

Utility csokor

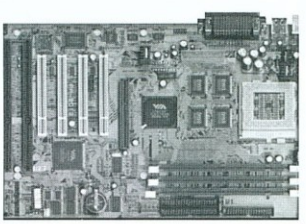
Deformer 1.0
Behemoth
HTML exe
Multimedia Xplorer
Pixshow
Paint Shop Pro
RGB easymix
View
Fractal Dreams
Volkov Commander
Explosion maker

3D Blaster Voodoo 2

A Creative Technology sem akar kimaradni a Voodoo2 várható sikeréből. A nemes egyszerűséggel 3D Blaster Voodoo 2 névre keresztelt kártyán a 3Dfx új chipje mellett 6 MB EDO DRAM lesz, megjelenése '98 első negyedévében várható kb. 250$-os áron.

Socket 7 AGP alaplapok

Végre elkészültek az első Socket 7 alaplapok amelyek már tartalmaznak AGP-t. Talán a legelső volt ezek közül a FIC PA-2012 alaplapja, amelynek az 1.2-es verziójánál tartunk. Az



1.2-es verzióban megpróbálták kijavítani az első verzió hibáit több-kevesebb sikerrel. Ami sajnos nem változott, a 3D-s kártyák PCI verziója egy kicsit még mindig gyorsabb az AGP verziónál. Ez köszönhető annak, hogy az AGP előnyei csak akkor lesznek majd kihasználhatóak, ha a programok is AGP-re, vagyis annak kihasználására íródnak, pl. különösen nagy textúrák használatával.

Mint a képen is látható az alaplap ATX formátumú 4 PCI és 2 ISA slottal 3 SDRAM foglalattal (maximum 128 MB). Található még rajta 1 MB cache, a hozzáadott CD-n pedig minden szükséges szoftver megtalálható, pl. bus master IDE driverek, WIN 95 patch stb.

Újdonság az ABIT IT5A alaplapja, amely az Ali Aladdin 5 chipset-jét használja. Lényeges tulajdonsága, hogy tudja a 100MHz-et! Két memóriafoglalatába maximum 256MB SDRAM helyezhető, természetesen az Ultra DMA támogatás sem hiányzik. Kiemelkedő még az Abit-tól talán már megszokott jumper nélküli szoftveres konfigurálás.

Nem ide tartozik hiszen nem Socket 7, de még nagyobb durranás az ABIT IT6R alaplap amely a világ első IDE RAID!!! alaplapja. Az alaplap az Intel i960 RP I/O 3.3v processzorát használja.(Ezt a processzort azelőtt külön kártyára építették.) Természetesen (Pentium II-es alaplap lévén) az Intel 440LX AGP chipseten alapul egy AGP, öt PCI és két ISA slottal.

Samsung - új típusú RAM-ok

A Samsung két új típusú RAM működő prototípusát mutatta be, amelyek elnevezései DDR SDRAM és Concurrent RDRAM. Az előbbi 64 megabites chip 4gigabit/másodperces sebessége 5-ször gyorsabb egy sima EDO DRAM-nál, és megfelelő alternatívája az AGP grafikának és a 300MHz-es processzoroknak.

Az utóbbi 16-18 megabites chipek átvitele 1,2 GByte/másodpercet is elérhet, és tud működni akár 600 MHZ-en is.

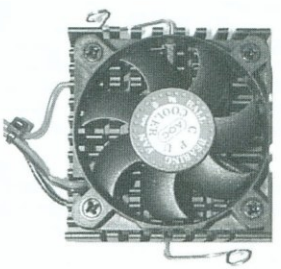
Perifériák a Qtronix cégtől

Az összeállításba a Lynx '97 típusú egér csak különlegesen egérszerű kinézete miatt került be, amúgy semmi extra (állítólag 20-6400dpi-s felbontása van).

Izgalmasabb viszont a Scorpius 83T RF fantázia névre hallgató billentyűzet, amely kábel helyett rádióhullámokkal kommunikál a géppel, 4 különböző csatornán maximum 15 méter távolságra (lehetnek tárgyak is a rádióhullámok útjában). Előnyössé teszi még a beépített touchpad, gameport és egérport.

Processzorhűtés

A mai "tuning korban" nem mindegy, hogy milyen eszközzel oldjuk meg a processzorok hűtését. Az itt bemutatott csapággyal ellátott termoelektromos ventillátor az



ún. Peltier elven működik. A lényeg az, hogy a ventilátor alatt elhelyezkedő dupla kerámialemezbe vezetett egyenáram átpumpálja a hőt a processzorról a ventillátorra. A módszer határaiból eredően sajnos a házat nem lehet ezzel hűteni.

Monitorok?

Plasmatron a Sony-tól

Az új 42-inches monitor a PALC (Plazma Adressed Liquid Crystal) technológiát használja. Képe megszólalásig élethű és akár falra akasztható TV-ként is

használható. Az árát nem tudom, de egy ideig nekem jó a TV az asztalon is...

Leonardo a Mitsubishi-től

Ez is egy plazma képernyő, amely azt jelenti, hogy egy lezárt üvegkalitka tele van sorokba és oszlopokba rendezett különálló kis kamrácskákkal. A kamrákban neon és xenon gáz elegye található, amelyek megfelelően feltöltve

fényesen ragyognak és akár 160 fokos szögből is látható, nagyon éles képet adnak. Mivel a monitor maga állítja elő a fényt, ezért kevesebb alkatrészből állítható elő így a súlya is kisebb, szélessége pedig csak 4 inch! Hozzá kell tenni, hogy ezeknek a monitoroknak a felbontása fix, jelen esetben 640x480. A monitor kiemelkedő tulajdonsága más plazma monitorokkal szemben a torzításmentes kép gyors mozgások esetén is. Méretei 38,5"x28"x4".

MITSUMI CD meghajtók

Két új MITSUMI terméket szeretnék bemutatni, az első egy IDE CD-R egység. A CD-2801TE az első MITSUMI drive amely már Windows NT-hez is tartalmaz támogatást. Az olvasási sebesség 8x az írás viszont csak 2x. Az elérési idő 200ms , 1MB-os az adatpuffere. Az ára kb. 500$.

Úgy látszik a CD olvasók sebességénél még mindig nincs megállás. Az FX320S modell sebessége 32x ami 4800 KB/s-ot jelent. Az elérési idő 85ms és már ez a drive is használja a CAV módot ami 13.8x és 32x közötti sebességet jelent. Az ára kb. 200 $ lesz.

Mitac LCD PC

Ha számít a PC helyigénye és az energia fogyasztása, akkor a Mitac taiwani PC-gyártó legújabb modellje lehet a megoldás. Méretei 404x300x183 mm, amely helyigény 1/3-a a hagyományos számítógépekének Ez az 1/3-os arány fennáll a fogyasztásra is, ugyanis az LCD PC csak 60W-ot fogyaszt. Ha ez nem volna elég, a monitora környezet- és emberbarát, mivel nem bocsát ki elektromágneses sugarakat. Persze meg kell jegyezni, hogy az ára akkor lesz igazán vonzó, ha végre megindul az LCD monitorok várt áresése.

EIZO monitorok

Az EIZO új Flexscan FX-D7 típusú monitora előkelő paraméterekkel és érdekes kiegészítőkkel büszkélkedhet.

Csak néhányat ezek közül:

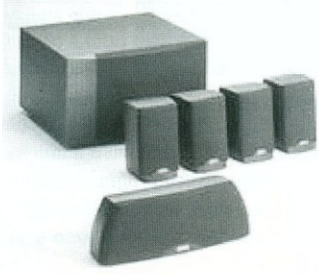
- beépített USB port
- maximum 1600x1200 felbontás 76HZ-es képfrissítéssel (640x480-nál a frissítés 160Hz)

- i-Sound kiegészítő egység, amely csatlakozhat az összes új EIZO monitorhoz: két hangszóróval mikrofonnal és csatlakozókkal fejhallgatóhoz CD lejátszóhoz stb.
- i-Station kiegészítő egység, amely lehetővé teszi 4 további USB kompatibilis eszköz hozzákapcsolását a monitorhoz, mint például egér, billentyűzet, modem, nyomtató stb.

AWE-64 PCI

A Creative Technology bemutatta legújabb, már PCI (bus-master) kivitelű hangkártyáját. Az AWE64D (Digital) elnevezésű kártyán az EMU8008 chip foglal helyet, amely pl. egyszerre 64 hang megszólaltatását teszi lehetővé.

A teljes SB-16 kompatibilitást a valós módú DOS játékok számára az ún. SB-LINK biztosítja majd, ami azt jelenti, hogy a kártya egy szalagkábelen csatlakozik azon alaplapokra, amelyek már rendelkeznek az Intel PC-PCI technológiájával (ABIT, INTEL, ASUS). A DynaRam eljárás elérhetővé teszi a gép memóriájának dinamikus felhasználását a hangok-hangszerek tárolására, a 3D-s pozicionálás elősegítésére (EMU 3D).



Altec hangszórók

Az Altec Lansing Technologies Inc. három új terméket mutatott be, amelyek a PC-k által keltett hangok világában megpróbál olyan fogalmakat bevezetni mint Dolby Surround, DVD, USB.

Az első modell az ADA310 ígéretei szerint hátsó hangszóró nélkül teremti meg a valódi Dolby Digital AC3 Surround hangzást. A hozzá adott szoftverrel minden paraméter kényelmesen beállítható, s a rendszerhez tartozik egy távirányító is. Az ára kb. 300$ lesz, megjelenése jövő januárra várható.

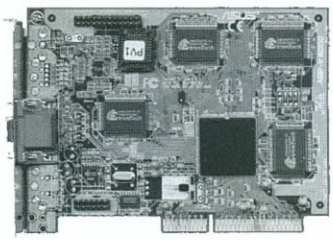
Az ADA305-ös modell Dolby nélkül de USB-vel kb. 200$ lesz.

A legkomolyabb a hat részből álló ADA600-as rendszer. Különbség az első modellel szemben a hangszórók száma és teljesítménye. Az ára kb. 500$ lesz.

AGP grafikus kártyák

ASUS 3D Explorer 3000

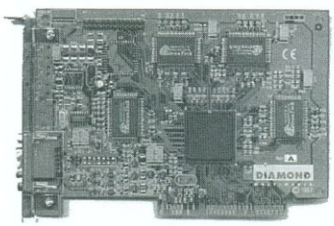
A kártyán az Nvidia RIVA 128-as chipje található, amely mint tudjuk a jelenleg a piacon található legjobb. A kártya előnye az olcsósága,



hátránya viszont a driverek gyenge hatékonysága és a video I/O csatlakozók hiánya. Az Asus ígéretei szerint a következő modellen már ezek a hibák is ki lesznek küszöbölve.

Diamond Viper 330

Ami hiányzott az Asus-nál az a Diamond Viper 330-as kártyánál részben már megoldott (a driverei hatékonyabbak). Ahogy a legtöbb



RIVA 128-as kártya ez is 4 MB SGRAM-ot tartalmaz, amely nem bővíthető. A RIVA chip lehetővé teszi a video I/O csatlakozó használatát, de mivel gondjai vannak az európai PAL rendszerrel, ezért csak NTSC verziók készültek el (lehet hogy ezek is problémásak). Ennek ellenére jelenleg talán a leggyorsabb a mezőnyben mind 2D-s mind 3D-s teljesítményben.

ABIT VDP2 3D AGP

Az Abit első próbálkozása a grafikus kártyák piacán rögtön egy AGP kártya amely ABIT VDP2 3D AGP névre hallgat és a 3D Labs Permedia 2 processzorán alapul. Tartalmazhat akár 8 MB RAM-ot is, maximális felbontása 1600x1280 magas képernyőfrissítési értékkel és jár hozzá pl. 3D Studio MAX driver is.

A Pioneer is beszáll a DVD üzletbe

A Pioneer is bemutatta a saját DVD-R meghajtóját és rögtön javaslatot is tett egy általa kidolgozott újraírható DVD szabványra.

A DVR-S101 típusjelű meghajtó főként DVD alkalmazások tesztelőinek és fejlesztőinek készült. Az általa készített lemezek kapacitása 3.95 GB amely kisebb mint a szabványos DVD lemezek 4.7 GB-os kapacitása de így is durván 6-szorosa a hagyományos CD-R lemezekének, valamint bármely DVD olvasóval lejátszhatók beleértve a DVD videolejátszókat is.

3D-s scanner?

Az E-Lux cég Venus III Pro síkágyas lapscannere igazán érdekes paraméterekkel büszkélkedik. Méretei 19.4x12.2x2.9 inch, a kalibrálással együtt 10 másodperc alatt beolvas egy A4-es lapot szürkeárnyalatosan (színesben mindez 30 másodpercet vesz igénybe) belső puffere 1MB. Ami különlegessé teszi, hogy képes 3D-s objektumokat is scannelni (ne kérdezzétek hogyan). A 300x600-as fizikai felbontás akár 9600x9600dpi-ig is növelhető. A nagyítás 1-től 1600 százalékig terjedhet 1 százalékos lépésekben. A maximális scannelési terület 11.7x8.5 inch.

3Dlabs-Intel fejlesztés

Egy következő generációs 64 bites grafikus processzor tervezésébe fogott közösen az Intel és a 3Dlabs (lásd Permedia 2). Reményeik szerint a chip illeszkedni fog az Intel későbbi, IA-64 processzor családjához, melynek 1999-re elkészülő első tagja a Merced kódnevű processzor lesz.

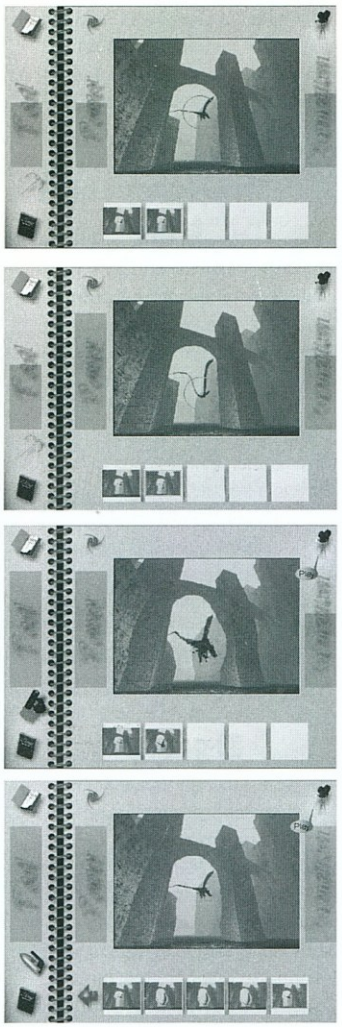
Lóti

Utility csokor

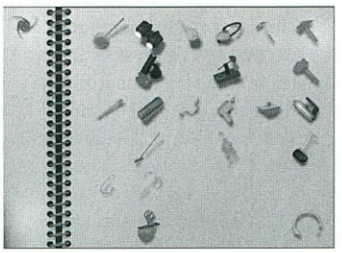
A hónap válogatása a hasznos kis programokból

Deformer 1.0

Ki gondolná, hogy egy software-t direkt azért készítenek, hogy általa más munkáját, most speciel képeit



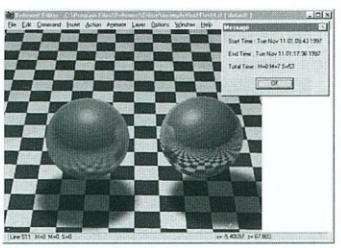
elrontsanak. Márpedig pontosan erről van szó, hiszen a Deformer arra a korántsem nemes feladatra készült, hogy képeket deformáljunk vele. A betöltött JPG képeket akár animációkba is rendezhetjük ha netalántán ilyesmire vágynánk.

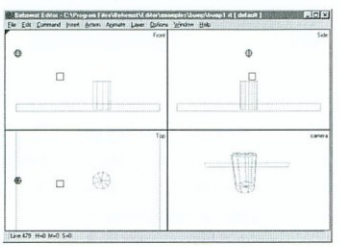


Igencsak meglepő a program eszközválasztéka, hiszen a nagy mágnestől kezdve a horgon át a nagy kalapácsig mindent megtalálunk itt.

Behemoth

Mostanában egyre divatosabbak a ray-tracing programok, sajnos azonban nem mindenki juthat hozzá a drágább és

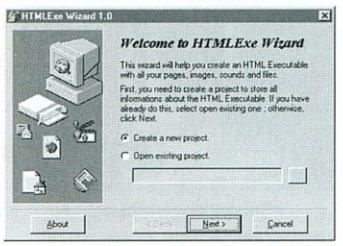




persze komolyabb tudású programokhoz, például az Imagine-hez, vagy éppen a Lightwave-hez. Nekik készült a Behemot, mely nagy vonalakban mindent tartalmaz, amire szükségünk lehet a tervezés alatt. Van itt mindenféle nézet és hasznos praktika. Még szép képeket is számol nekünk a program, csak győzzük kivárni egy nagyobb képnél.

HTML exe

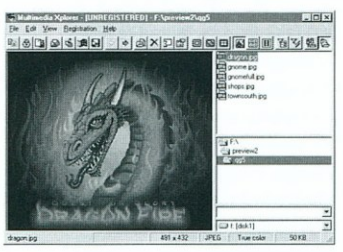
Amikor megláttam a programot nagyon megörültem neki, hiszen reménykedtem benne, hogy a lassú és gigászivá nőtt WW browser-eket

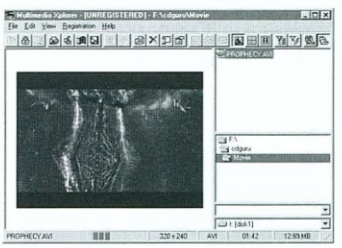


ki lehet váltani egy exe file-já konvertált HTML dokumentummal. Nos, sajnos ez a program nem ezt teszi, hanem csak annyit végez el, hogyha nem akarjuk megkeseríteni a felhasználót, hogy neki kell behívnia az oldalakat a browser-be, akkor csak át kell alakítanunk a kezdő oldalt exe-vé és az automatikusan belelövi magát a futó nézegetőbe. Bár ennek így nem sok értelme van, de mindegy.

Multimedia Xplorer

A mai nagy multimédiás világban néha igen nehezen igazodik el az ember, hogy egyáltalán milyen típusú file-lal van dolga, arról nem is beszélve, hogy ezeket nem ártana megjeleníteni,

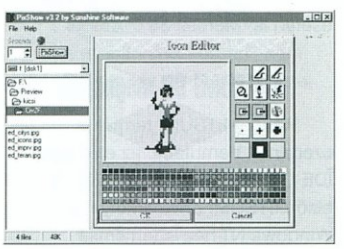




lejátszani. Nos, szerintem a mai napig megszületett programok közül mindenképpen a Multimedia Xplorer viszi el a pálmát, hiszen a rengeteg támogatott file típus között ott találunk majdnem minden képformátumot, audio formátumot és mozgókép formátumot. Ezekre már csak adalék lehet például az ikonok megjelenítése. Azt nem állítom, hogy nem találnánk az egyes területeken jobban kidolgozott, vagy akár gyorsabb programokat, azonban a Multimedia Xplorer ezeket mind úgy egyesíti magában, hogy nem kell váltogatnunk az alkalmazások között.

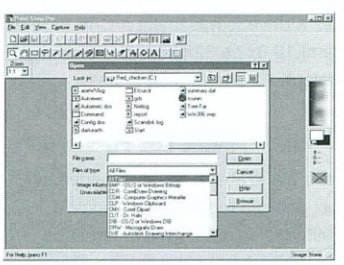
Pixshow

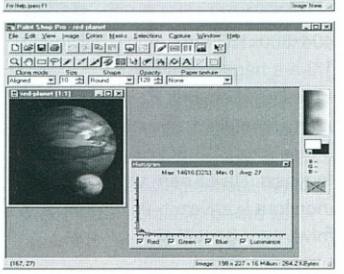
Most, hogy a célprogramokról beszéltünk, íme itt egy képviselőjük a Pixshow, mely egy képnézegető program egy-két beépített funkcióval. Ha definiáljuk a külső editáló és egyéb programokat, akkor automatikusan át tudja irányítani őket az editorba. A speciális funkciója a programnak egy slide show szerű rész, ahol is a megadott directory-ban lévő képeket sorban megjeleníti a gép x másodpercenként.

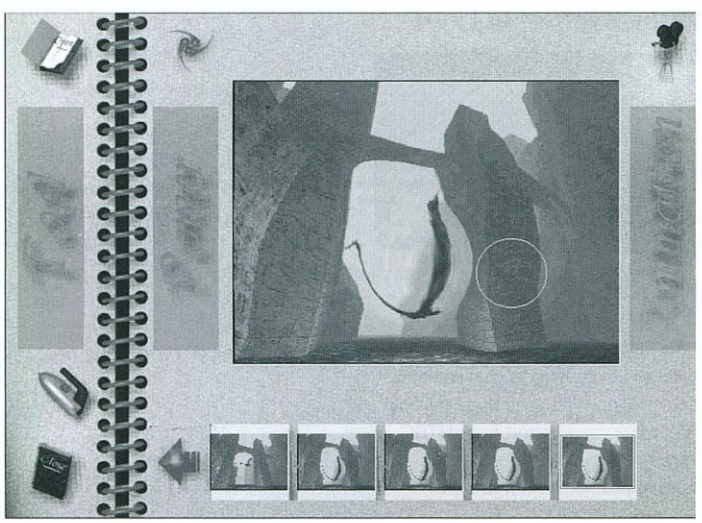


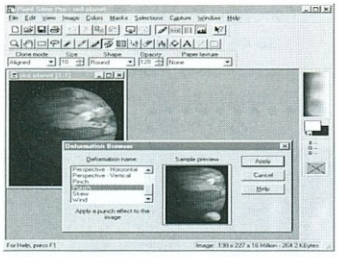
Paint Shop Pro

Erről a programról már régebben is írnunk kellett volna, hiszen a shareware programok egyik gyöngyszeméről van szó. A rajzoló, editáló programok mindig is kedveltek voltak, azonban a PSP-

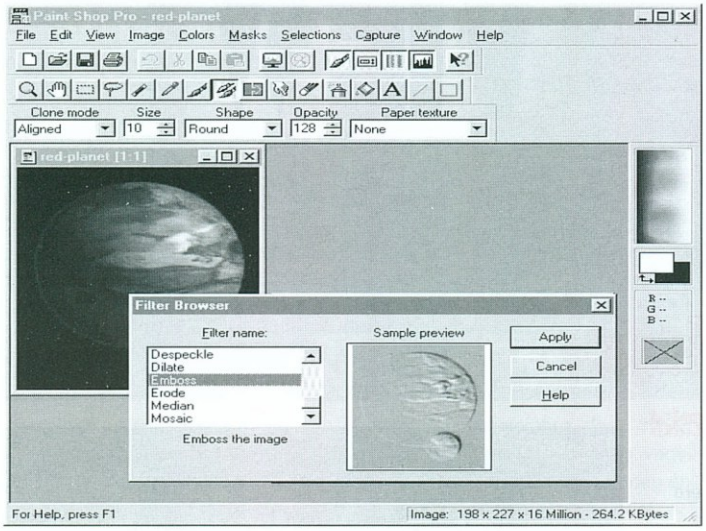


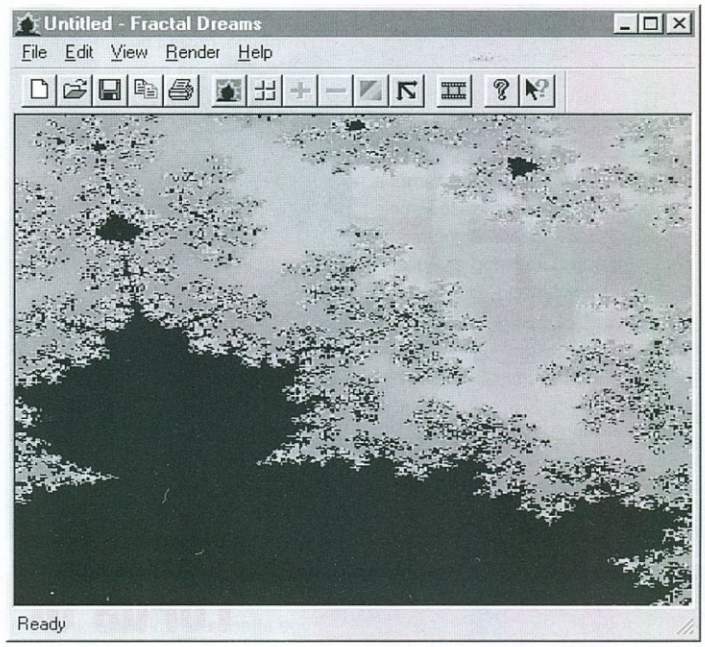






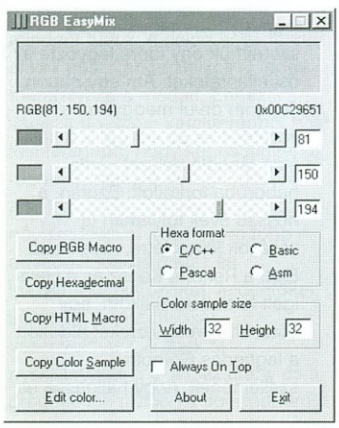
A programozáshoz, de még a HTML oldalak készítéséhez is elengedhetetlen néha az RGB színösszetevők pontos ismerete. Nos, a program semmi mást nem csinál, mint a kikevert színnek megmondja a pontos beállítását, valamint lehetőségünk van ennek a



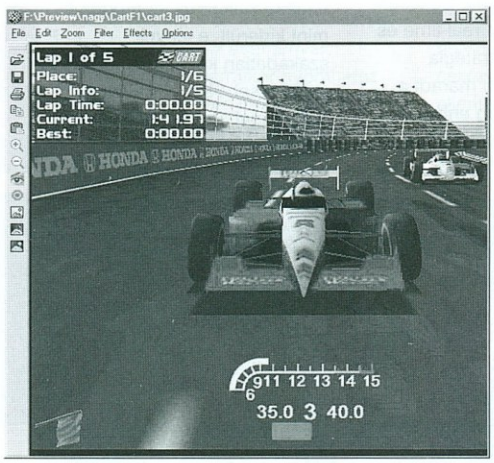


nek megvan az az előnye, hogy nem kerül horribilis pénzekbe, de ennek ellenére nagyon sok mindent tud. A szokásos rajzoló funkciókon kívül akadnak itt szép számmal effektek és különféle extra dolgok is. Szinte az összes filtert és képmanipuláló funkciót beépítették a programba a Blur-tól kezdve az Emboss-ig. Külön figyelmet érdemel a Colors rész, mely igencsak kiépített, de ezen kívül még rendkívül gyorsan is elvégzi a kijelölt feladatot. Ugyancsak figyelemre érdemes a különböző kijelölésekben elvégezhető effektek, melyek igencsak használhatóvá teszik a programot. Az a véleményem, hogy a Paint Shop Pro igencsak túlnőtte már a kereteit, de persze nekünk ennek örülnünk kell, hiszen ritkán látni egy ennyire használható és teljes szoftwert a shareware kategóriában.

RGB easymix



színnek forráskódban való elmentésére is. A lehetséges támogatott programnyelvek szerencsére elég széles skálát mutatnak, hiszen az assembly-től kezdve a pascal-ig minden előfordul itt. Ha színátmenetekre van szükségünk, akkor ez sem akadályozza meg a programot abban, hogy segítségünkre legyen.

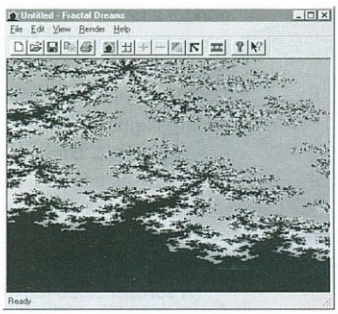


View

Mielőtt belenéztem volna a programba reménykedtem, hogy valami érdekes dolgot találok, hiszen a több mint 2 mega talán takar valamit. Nos, sajnos semmi különös, pusztán csak egy átlagosnak mondható képnézegetővel van dolgunk, mely maximum abban tér el társaitól, hogy egy-két egyszerűbb képmanipuláló részt beleépítettek.

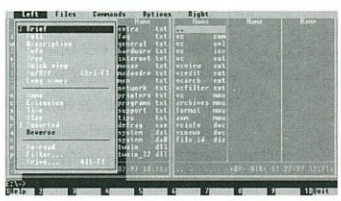
Fractal Dreams

A fraktálok mindig is kedvenc



témája volt a programíróknak, hiszen egy egyszer már kitalált algoritmus köré kell egy keretprogramot alkotni, végül is csak a körítést kell tálalni egy főételhez. A FD tökéletesen megfelel ennek a koncepciónak, hiszen a programozók a keretprogram mind teljesebb megírására fordíthatták idejüket. Ez meg is látszik rajta, hiszen esztétikus és könnyen kezelhető lett. Ha nagyon jók akarunk lenni a témában, akkor mér animációt is összeállíthatunk az elkészült képekből. A paletta és a színek állításának lehetősége standardnak számít ebben a témakörben és persze ebből a programból sem maradhatott ki.

Volkov Commander

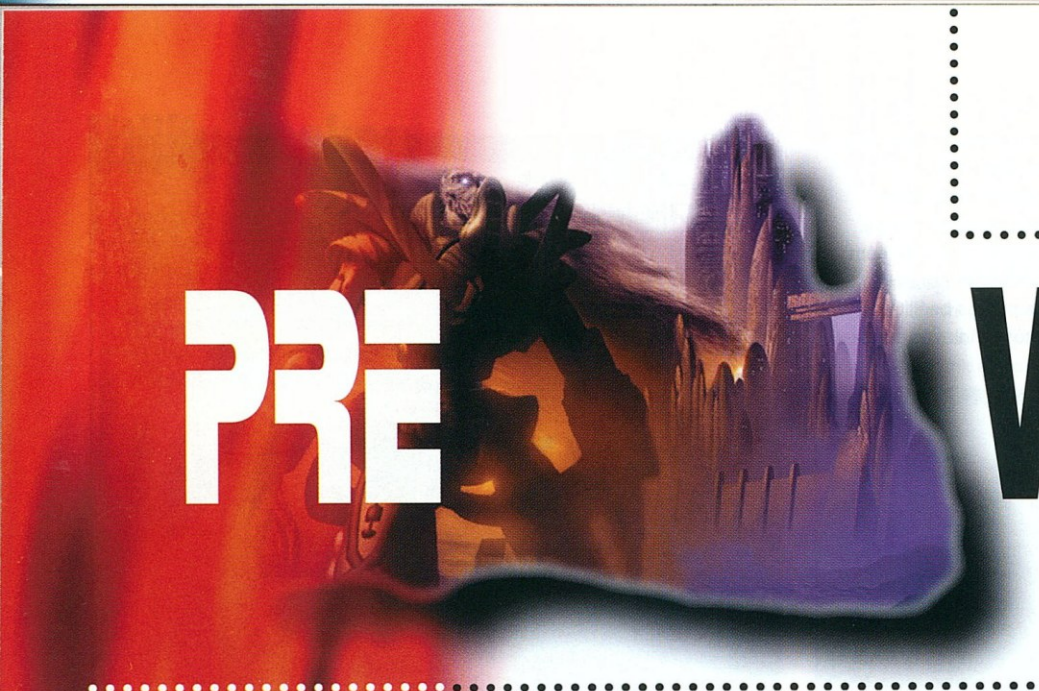


Akik még nem találkoztak Volkov elvtárssal, azok számára emlékezetes lesz a találkozás, hiszen egy teljesen hű mását kapjuk meg shareware kategóriában a Norton Commandernek. Az átváltozás szinte teljesen tökéletes, megegyeznek a kezelő billentyűk, sőt még a kiegészítő file-ok struktúrája is azonos. Amiben viszont nagyon eltér a dolog, az a jelen verziónál a hosszú file nevek kezelése, ami ugyebár az el "WIN95-ösödött" világunkban már eléggé elvárható egy DOS-os file másolótól. Sajnos azonban tisztán látszik, hogy a DOS-os alkalmazásoknak meg vannak számlálva a napjaik, hiszen nem árt körülnézni, hogy egy hónap alatt hány DOS és mennyi Win95-ös utility születik, hogy a játékokról már ne is beszéljek.

Explosion maker

Szeretnétek egy saját, különbejáratú robbanást? Nos, a lehetőség adott, hiszen itt az Explosin maker, mely egy remek kis program, amivel PCX file-okba lementett robbanásokat lehet lementeni animációba. Persze a robbanást lehet paraméterezni, a saját igényeinkhez igazítani, így aztán tényleg olyat durrantunk amilyet csak akarunk. Félretéve a tréfát, egy demoban, de akár egy játék készítése közben is nagyon hasznos lehet ez a kis programocska.

Bear™



PREVIEW

- Nuclear Strike
- Riven
- Join Strike Force
- Wing Commander Prophecy
- Lords of Magic
- Test Drive 4
- UBI Soft F1
- Screamer Rally
- Cart F1
- Heavy Gear
- Mechwarrior 3
- Earthsiege 3

Lords of Magic

Körökre osztott varázslat

Az Impressions szerencsére gondol a fantasy világok rajongóira és egyik legsikeresebb stratégiai játékát áthelyezte a középkori Angliából egy új világba. A Lords of the Realm 2 után, a Lords of Magic következik és ennek megfelelően e világot istenek, varázslók és misztikus szörnyek népesítik be.

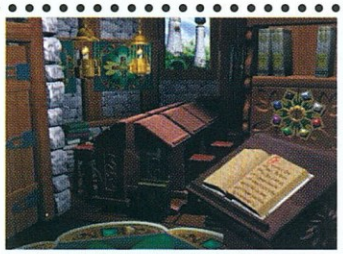
A sorozat előző tagjainak jól működő, sikeres alapszerkezetét a cég rutinosan megtartotta, tehát a real-time és a körökre osztott stratégia különleges ötvözete maradt a játék szerkezete. Ám ehhez a cég ügyesen hozzáépítette a szerep- és fantasy játékok

elemeit. A karakterválasztáskor olyan nevek bukkannak majd fel, mint például a jó öreg Gandalf vagy Conan, a barbár. De erről majd később.

Az otthonod ezúttal Urak földje lesz, ahol a történelmet az istenek és gyermekeik küzdelme írja. Réges-régen, minden idők kezdetén a világűrt egyetlen faj lakta. A Timeless One néven emlékeznek rájuk az utódok és mint kiderült, e lények szakadatlan küzdelmet folytattak egymással. Nem törődtek a külvilággal, így a csatáik során felszabaduló energiákból a Káosz bőségesen meríthetett, mígnem egy hatalmas örvény alakult ki. Bolygók, csillagok, sőt egész univerzumok kavarogtak az óriási forgatagban és ekkor formálódott Urak. Ezen a világon estek csapdába e nemtörődöm faj képviselői is. Mivel még mindig képtelenek voltak a békés egymás mellett élésre, az új bolygó különböző részeinek fogságába kerültek: belőlük lett a tűz, a föld, a víz és a levegő. Ahogy teltek az évek, az immáron békés felszínen megjelent az élet is. Először hatalmas óriások emeltek templomokat a különböző elemeknek, majd létrehozták az új fajokat. Elfek, emberek, törpök és a már jól ismert fantasy fajok népesítették be hamarosan Urak világát, ám mindegyikük csak saját őselemében hitt és aszerint élt. Így a tűz, a víz, a levegő és föld képviselői ismét egy gigászi ütközet előtt álltak. Szerencsére a "tűz-párti" seregek vezére beleszeretett a vizek legnagyobb mágusába és szerelmük egy időre legyőzte az ősi ellentéteket. Ám egy napon Golgoth orvul meggyilkolta vezetőjét és az amúgy is a kés élén táncoló helyzet véres háborúba torkollott. Ezután, a hosszú évek folyamán új vallások jöttek létre, melyek az Élet, a Rend, a Káosz és a Halál igéit hirdették. Balkoth, egy sötét elf herceg ezreket áldozott a legendás Golgoth szellemének, hogy hallgassa és

'áldja' meg őt. Kérését kegyetlen ura sajnos meghallgatta, és az immáron csaknem isteni hatalommal bíró elf az elemek hercegeit foglyul ejtette egy

medálban... Urak ez alkalommal talán utolsó háborújára készül, melyet vagy megnyer vagy elveszít, mindörökre. Eljött a hősök ideje....



Ez hát a történet lényege, amiből ha van egy kis rutinod, mindent tudsz. A célod egyértelmű: el kell pusztítanod Balkoth-t, hogy megszerezd a medált. Ehhez választott vallású karakteredből hőst kell faragnod, hogy képes legyen a megmérettetésre. A működési elv alapja: karaktered népszerűségének növekedésével majd egyre több egységet toborozhatsz és irányíthatsz, katonákat, felderítőket, íjászokat és mágusokat vezényelhetsz. A játék fő nyersanyagai a SÖR, az arany és a drágakövek (ebben a sorrendben). Ezeket megszerezheted a győztes csatákból is, tulajdonképpen zsákmányként. A játékban a politikai élet is fontos szerepet kap. Igaz nem muszáj bárkivel is szövetséget kötnöd a győzelemhez, de feltétlenül ez lesz a könnyebb, vagy talán az egyetlen járható út (még én sem tudom)?! A tényekedéseidet egyébként fame (hírnév) pontokkal jutalmazzák majd, aminek függvényében szerezheted be egységeidet. Ha már elég nagy a hírneved, hősök kínálják fel tudásukat, zsoldosok állnak szolgálataidba. Ez erősen emlékeztet a Master of Magic bizonyos elemeire, de mint tudjuk, nincs új a nap alatt...

A játék harcrendszere a hírek szerint különösen torz egyvelege lesz a real-time és a körökre osztott ütemezésnek. Az események zűrzavarában bármikor nyomhatsz majd egy pause-t, hogy átgondold teendőidet. Tehát a real-time eseményekben körökre osztott taktikai megfontolás lehetséges. Belátom ez így elég furán hangzik, de most még nem mondhatok többet róla. Nem tűnik egyszerű esetnek, az biztos.

Mindebből azt hiszem nem derül ki egyértelműen, miért Lord of Magic például a játék címe. Nos, nem csupán azért mert ez a Lords of the Realm új változata. A programban nem csupán hősöd fejlődik, hanem egységeid és azok vezetői is. A mágia lordja az a karakter, akit a játék kezdetekor kiválasztasz. Belőle különleges képességű vezér lesz, ám ha ő meghal, a Te küldetésed is elbukott. Az hogy milyen karaktertípust választasz a program kulcsfigurájának, sorsszerű döntés lesz.

Warrior - A harcos hozza a formáját, tipikus gyilkoló gép. Főleg azoknak a játékosoknak való, akik a fizikai harcot szeretik teljes erőbedobással. Csapataid lelkesedése egy bátor harcos vezetése mellett igazán lenyűgöző. A katonák minden egyes ütközetből újabb harci tapasztalatokkal (EXP) lesznek gazdagabbak, aminek mértéke warrior vezetése mellett az átlagosnál magasabb. A negatívum szokás szerint a mágiahasználat teljes hiánya és a csökkentett látótávolság. Kifejezetten kezdőknek ajánlott karakterosztály.

Mage - A varázsló intelligens, ám fizikuma gyenge. A kezdeti szakaszban nagyon nehéz idők várnak a varázstudó karakterekre. A legnagyobb feladat maga a túlélés. Ám ha egy mágiahasználó életben marad és megerősödik, kegyetlen ellenfélé válik. Egy ötös szintű mage már egész hadseregeket tüntethet el Urak felszínéről...

A mágiarendszer mindenképpen kritikus pontja egy játéknak és úgy tűnik a LoM ebben erős lesz, és itt nem csak a százhatvanféle spellre gondolok...

Thief - Sokan nem is gondolnátok, milyen komplex egy tolvaj személyisége. Ráadásul egy ilyen karakter különleges skillek és képességek birtokosa. A tolvajok látnak a legmesszebb a térképen, képesek hősöket rabul ejteni és kínozni, kémkedni, sőt elosonni a veszélyes helyzetekből. Mindezek tetejébe észrevétlenül tevékenykednek, ellenfeleik nem látják mozdulataikat!

Akármilyen fontos lesz a programban a karakterosztály kiválasztása, legalább annyira hangsúlyos lesz a vallás kijelölése is. A karakter alapvető tulajdonságait a karakterosztálya szabja majd meg, ám a vallás a hozzád csatlakozó seregek egységek kulcsa. Néhány példa! A vizek lényei őrzik titkait és saját elemükben láthatatlanok, ám a szárazföldön gondban lehetnek... Hatalmas vizikígyók és rémek szolgálhatnak, és a mágusok az életet szolgálják ha ezt az oldalt választod. A tűz egységei a legerősebb teremtmények, mágusai pedig a támadás mesterei. A föld eleméből szintén szívós, kőkemény harcosok; törpék, óriások és gólemek születnek. A varázslatok pedig főként összezavarják majd az ellenfeleket. A levegő vezéregyéniségei a viharok óriásai. E látszólag gyenge elem adja az egyik legerősebb képességet a lényeknek, a repülést. A mágusok is erősek: a mozgás és a védekezés mesterei, nem is szólva a chain lightning-ról.

Az elemek mellé választanod kell még, hogy a Rend, az Élet, a Káosz vagy a Halál vezet küldetésed során. Ezek megválasztása szintén meghatározza a konkrét egységek elérhetőségét és a varázslatokat. Például a Rend hívei idézhetnek gargoyle-t, a Káosz mágusai képesek egységeid feltámasztására, ez Élet rendjében jelenhetnek meg az egyszarvúak, míg a Halál hozza a szokásos formáját: sötét elfek, csontvázak, vámpírok....

Nem tudom még mi lesz mindebből, mi igaz és mi nem. Az előzetesből úgy tűnik a játékosoknak profi stratégának kell majd lenniük, különlegesen fejlett politikai érzékkel és jó adag szerepjáték bűvölettettel, hogy siket érhessenek el. Ami biztos: ezt a programot akarom, akarom, akarom -

Nuclear Strike

Strike újabb köntösben

Az Electronic Arts az XXX Strike sorozatának ha jól számolom ötödik darabjánál tart. Ezt csak a Wing Commander sorozat érte el idáig - ami persze szintén EOA kiadású játék. A legelső darab valamikor a kilencvenes évek elejére datálható, a Desert Strike volt. A játék gyakorlatilag az összes akkori (játék)gépre elkészült (Sega Megadrive, Super Nintendo, Amiga 500, PC...), és sokáig vezette az akkori stuff slágerlistákat. Az izometrikus ábrázolás 3D-s kinézetűvé tette a játékot, és helikopterünkkel akár az épületeknek is nekimehettünk. Az irányítás a végletekig le volt egyszerűsítve, nem kellett törődni a célzással és a tárgyak felvételével (ide beinzertáltak egy Co-pilot nevezetű program irányította társat, aki ezeket a dolgokat a skill-jének megfelelő szinten ellátta).

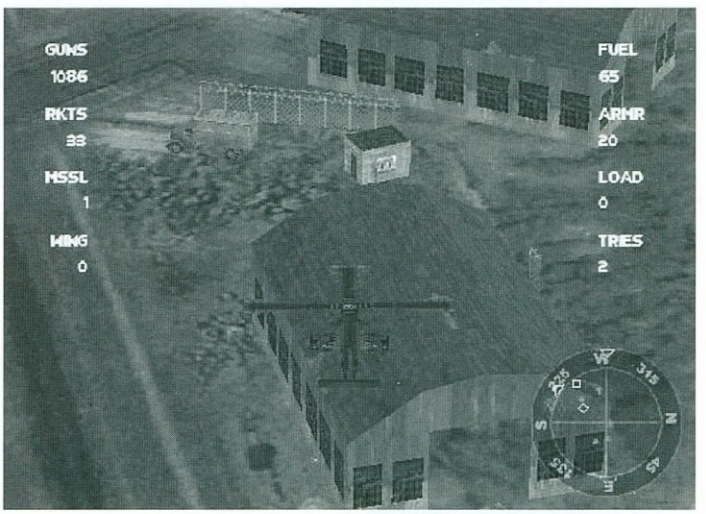
megmozgatni egy 3D-s grafikát. Az új lehetőségek, a 3D-s real-time ábrázolás természetesen a konzoljátékok piacára is új trónkövetelőket hoztak. A Strike sorozat következő darabja már teljesen 3D-ben ábrázolt, ízig-vérig akciójáték volt. A Soviet Strike-ból sajnos (ha jól tudom) csak konzol verziót csináltak - PSX-en játszottam vele -, PC-re sohasem adoptálták.

Persze az idő múlásával és a 3D-s gyorsítókártyák megjelenésével ismét a PC-k lettek az elsődleges játékplatform (de csak addig, amíg meg nem jelenik a PSX 2, vagy a Saturn utódja a Dural), és a játékfejlesztők is inkább PC-re fejlesztettek. A Strike sorozat tehát elérkezett a Nuclear Strike-hoz, ami erőteljesen a Soviet Strike nyomdokain halad. A grafika 3D-ben van ábrázolva, az ellenséges egységek, a tereptárgyak mind körberepülhetők. A CD-ROM adta lehetőségek kihasználása movie formájában is megjelent.

A fejlesztők persze azonnal átlátták a játékban rejlő lehetőségeket (pénz, pénz, pénz), és az eredeti játékengine-nel kiadtak még két folytatást Jungle Strike és Urban Strike címmel. Ezután egy kis szünet következett, hiszen a konzolgépek piacán jelentős változások mentek végbe. A második generációs konzolok (PSX, Saturn) olyan új lehetőségek garmadáját zúdították a játékfejlesztőkre, amit eddig csak PC-s platformon lehetett elképzelni. Sőt annál többet, hiszen akkoriban még a high-end PC-k sem igen tudtak 30 frame/sec-es sebességgel

A szokásos sztori szerint egy őrült megszerzett magának némi atomfegyvert, és a harmadik világháború kirobbantásán mesterkedik. A titkos elhárító csapatot Earle ezredes vezeti, ő a parancsnokunk. Az információkat Andrea szolgáltatja majd, aki egy riportenek álcázott nemzetközi kém.

A fennakadásokat a komputermágus Hack fogja elhárítani, és ő látja el a felderítő szerepét. A feladatok végrehajtását pedig nekünk kell kézbe vennünk.

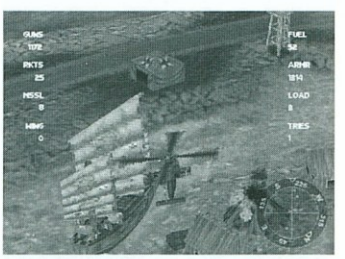


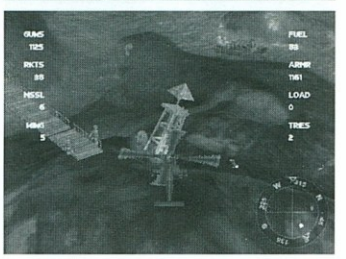
Így négyen egy legyőzhetetlen csapatot alkotunk.

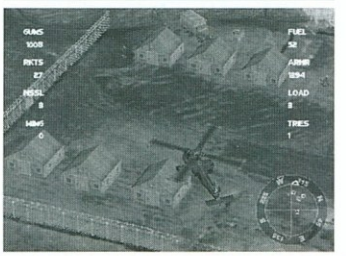
A hagyományokkal nem szakított ez a rész sem. A küldetéseket sorban kell megoldanunk, a feladatokat pedig movie bejátszásokból tudhatjuk meg. A multifunkciós térképen könnyen eligazodhatunk, beállíthatjuk magunknak az éppen kellő célpontot, utánpótlást, stb. A lőszerünk, üzemanyagunk, páncélzatunk fogy, ezeket a játék folyamán pótolnunk kell. A hagyományok szerint nem csak a kezdő helikopterrel repülhetünk, hanem más repülő, földi, vízi és kétéltű járművet is felhasználhatunk a küldetés érdekében, pl.: Apache és Cobra helikopterek, M1 Abrams tank, A10 bombázó, Harrier jumpjet vadászgép, stb. Hogy éppen melyikre van szükség, azt nekünk kell mérlegelnünk.

A grafika nagyon szép, és a program által támogatott 3Dfx-es (Voodoo Graphics és Rush) kártyákon pedig egyszerűen tökéletes. Sajnos más kártyákat és D3D-t nem támogat. A sebességgel viszont már akadtak gondok, mivel Vudu nélkül 640x480-ban igen darabosan futott, és 512x384-ben sem volt tökéletes (P166-on 32 megával ET 6000-en!). Persze Vuduval nagyon szépen fut. A filmbejátszások minden tekintetben a tökéletesség határát súrolják. A teljes képernyős lejátszás egyáltalán nem akadozik, és még a színészek is határozottan jól lettek összeválogatva. Ami a minőségét illeti, az átlag TV-kép kismiska hozzá képest. A speciális bevágások, a pergő ritmusú képváltások pedig hihetetlenül megdobják az egészet. Talán nem is láttam még ennyire profi, hangulatalapozó movie-kat. Elmondható, hogy az egész játékra jellemző a profi kivitelezés. Hiába, van gyakorlatunk benne.

Sakman







Wing Commander Prophecy

A legenda folytatódik

Vannak dolgok, amik az istennek sem akarnak abbamaradni. A háziasszonyok gigantikus Dallas klónokkal szórakoznak, a számítógépes emberek meg - szerencsére némileg igényesebben név alatt növekszik. Bevallom, nekem soha nem tartoztak a kedvenceim közé az Origin ezen alkotásai, de azt el kell ismernem, hogy mindig valami újat tudtak felmutatni. Ha jól emlékszem, ez volt

eléréséhez szükségeltettek. Sajnos a játék már nem rendelkezett olyan magával ragadó hangulattal, de azért elég sokan vannak, akik azt is tudják szeretni, sőt rajonganak érte.

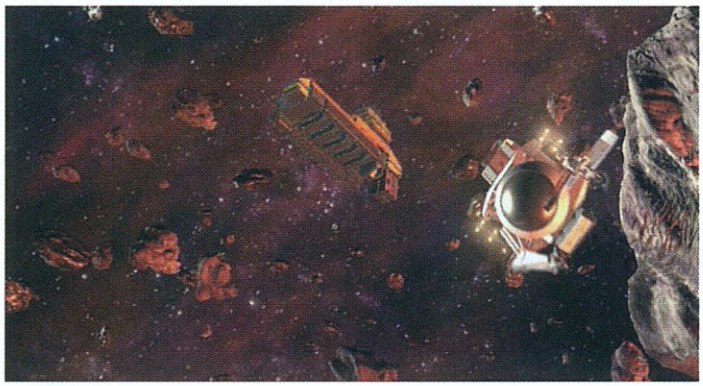
Nos, most ismét egy új epizód kihívásával kell szembenéznünk, ami a megszokott számozás helyett a Prophecy címet kapta. Ennek oka talán a számtalan változásban keresendő. Első helyen említeném meg azt, hogy a készítők hátrább helyezik a hangsúlyt a mozi bejátszásokról. Sokaknak nem tetszett, hogy a negyedik részben szinte csak filmet kellett nézni, a játékot pedig pár óra alatt le lehetett tudni. Ez most nem így lesz. A történet alakulása a küldetésekben nyújtott teljesítményünktől függ majd. Ezt sok minden befolyásolja: a legyőzött ellenfelek, a megoltalmazandó objektumok sérülései, de legfőként az elvállalt küldetések. Ugyanis mi döntjük el, hogy a sok közül melyik bevetések a legszimpatikusabbak számunkra, és melyikeket mellőznénk inkább.

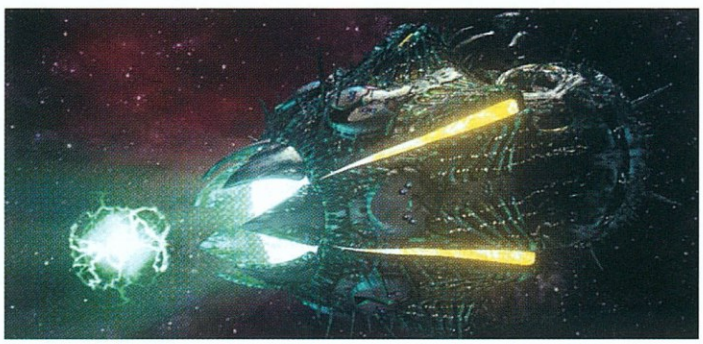
De ha már a mozinál tartunk, az is fog tartogatni pár meglepetést. Először is, mint az előző részekből kiderült, hogy sikerült elég tisztességesen meggyengítenünk a cicaharcosok légióját. Ezért aztán egy vadonatúj ellenséges fajt kellett előráncigálni az univerzum legmélyebb bugyraiból, hogy szegény embereket molesztálják. Persze ezt a feladatot nem akárkire bízták, hanem Syd Mead-re, a Blade Runner jelmeztervezőjére. Az emberek felén is megváltozott néhány dolog. Egyik legfontosabb, hogy most egy kis kezdő pilóta szerepében találjuk magunkat, nem Mark Hamill bátyó keménykedik a nevünkben. De azért nem kell attól tartani, hogy csupa noname senki lesz a szereplő: találkozhatunk Tom Wilsonnal, aki a kissé idegesítő Maniac-et játssza, és Ginger Lynn Allennel, aki a szerelő, esetleg szerelmes kislány volt az előző részben.

A játékra sem lehet panasz. Állítólag egy közepes pentiumon már élvezhető lesz a repkedés, de aki beszerez egy 3Dfx kártyát, az már 30 képváltást élvezhet másodpercenként, no meg persze a színezett fények szemet gyönyörködtető hatásait. A hálózatok kedvelői egy kicsit háttérbe lesznek szorítva, mivel a készítők inkább az egyjátékos üzemmódot részesítik előnyben, de az idővel megjelenő patchek és add-onok segítségével felturbózható lesz az egymás elleni harc lehetősége is. (Kiegészítőkről szólva, bár kissé korai még erről beszélni, de nem kizárt a küldetéslemezek kiadása sem.)

Még nem szóltam a zenéről, amit a szokásokhoz hűen profik készítenek. A zenekari anyagokon kívül a Cobalt 60 gépzenéje is megtalálható, amit a Front 242 frontembere készített. Egyébként a korlátozott számban kiadásra kerülő Premiere Editionban a tippkönyv mellett egy általa készített CD is helyet fog kapni.

Bird



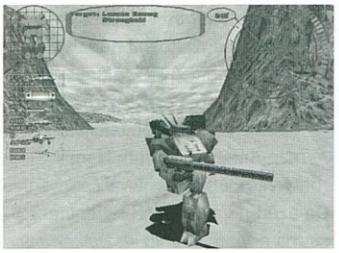


megalkotott - sorozatokkal. Szemben a televízió üdvöskéivel itt nem az a trend, hogy az első alkalommal bemutatnak valami érdekes(ebbnek mondható) történetet, aztán addig kavarják a... málnaszörpöt, míg már a szereplők sem tudnak eligazodni a cselekmény kusza szálaiban. Gondoljunk csak a King's Quest sorozatra, az Ultimákra vagy a Wizardryk magasról induló, mégis mindig emelkedő színvonalára.

Van még egy elpusztíthatatlan monstrum, ami a Wing Commander az első játék, amiben a karakterek beszédjét hallgatni lehetett az átvezető jelenetekben. Hmm, a gonosz Kilrathi uralkodó hangja a második részben... Micsoda élmény volt! Aztán a harmadik és negyedik rész több milliós költségvetéssel elkészített mozi jelenetei! Azóta sem láttam ilyet más játékoknál. Igaz, ennek meg kellett fizetni az árát is, új hardware eszközökkel, amik a normális sebesség

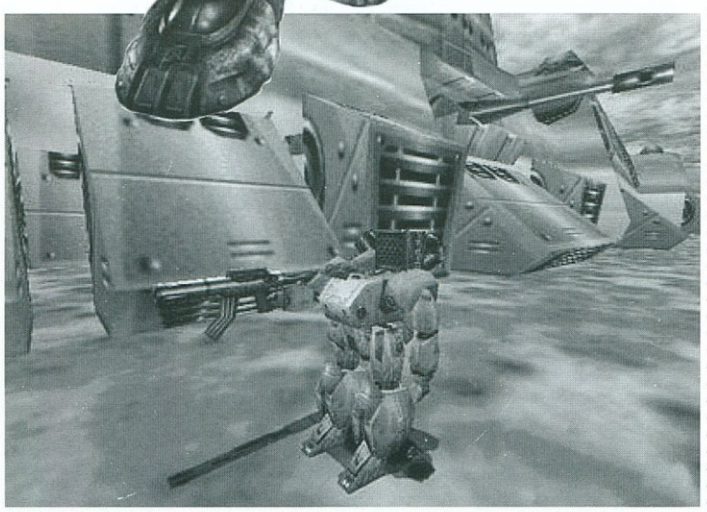
HEAVY GEAR - MECHWARRIOR3 - EARTHSIEGE3

Robotok a küzdőtérben



HEAVY GEAR

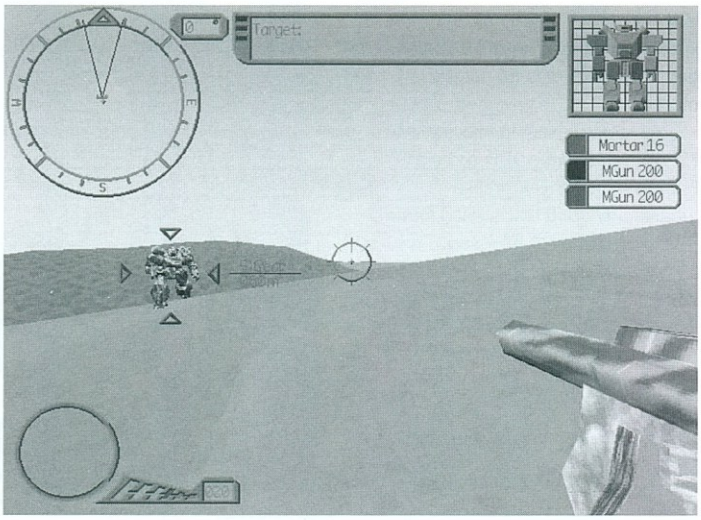
Úgy tűnik, hogy az Activision-nál szépen elszalasztották az arany tojást tojó tyúkot, hiszen számukra véget ért a Mechwarrior sorozat. Ehhez tudni kell, hogy a Mechwarrior Univerzum létezett már a játék megalkotása előtt is, így egyszerűbbnek tűnt egy már befutott, ismert történelembe. Természetesen azért továbbra sem amatőrködték el a dolgot, így az új világ alapjául szintén egy "papír bázisú", a BattleTech-hez nagyon hasonló univerzumot választottak. A papír bázis nagyjából azt jelenti, hogy ez is egy létező szerepjáték alapjául szolgált, a kitalálók pedig a furcsa nevű Dream Pod 9, Montreálból. A 61. században játszódó történet szerint a második jégkorszak külső világok felfedezésére kényszeríti az emberiséget. A tudománynak hála sikerrel járnak az erőfeszítések, az eddig lakatlan bolygó Terra Nova néven lesz az "Új Föld" alapja. A kolonizáció során kialakult a Terra Nova saját arculata, teljesen egyéni irányítással, saját kultúrával, saját technológiával. Valamikor a 61.század elején a földi erők a Szövetség Háborújában kísérletet tettek a túl nagy függetlenségre törekvő Terra Nova jogainak korlátozására. Ebben az első, az univerzumra is kiterjedő háborúban vetették be a Heavy Gear-ek prototípusait. (Ezek az egyszerűség kedvéért hasonlatosak voltak ahhoz a Replay-féle teher rakodó robothoz, amivel az idegen királynő fölé kerekedett. A rendelkezésre álló alapot már csak páncélozni kellett, illetve brutális fegyver és energia központokkal fölszerelni.)



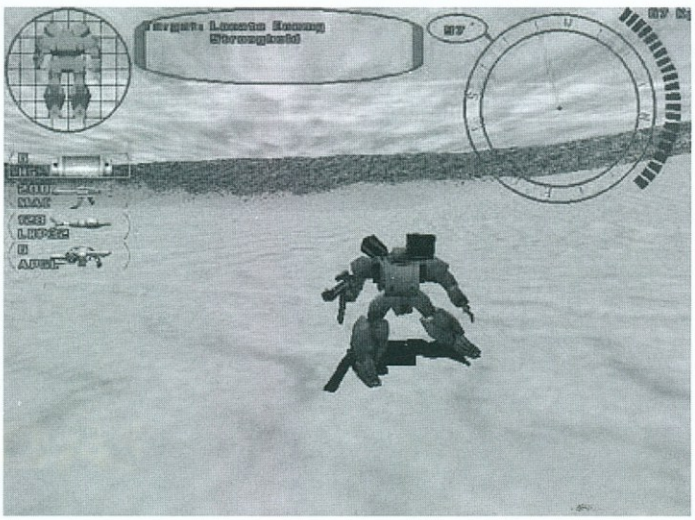
A háború befejeződésével sem értek véget a kolonizált területek bonyodalmai, hiszen az új földön is elvi ellentétek alakultak ki az északi és déli területek kormányzatai között. Északon megalakult a városállamok konföderációs szövetsége a CNCS (Confederated Northern City-States), délen pedig az ellenpólus az AST(Allied Southern Territorries).

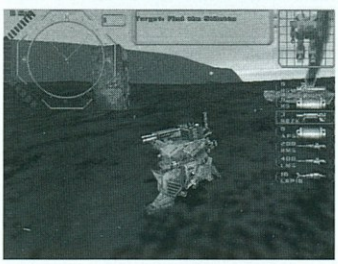
Ebbe a képlékeny talajba kerülünk bele mint ifjú Mech pilóta. A story line-ban kötött szerepünk lesz, Edward Scott-ot alakítjuk a 67th Heavy Gear Regiment pilótáját. Erre Chacko Sonny szerint - aki a program fő producere -, azért volt szükség, hogy megtörjék a Mechwarrior sorozat egyetlen gyenge pontját. Egy, az Activision számára készült felmérésből kiderült, hogy az emberek szerették ugyan a játékot, szerették a „gameplay-t", de mindig is hiányolták a story line-t a programból. Ezért a Heavy Gear-ben már nem csak szöveg alapú eligazítást kapunk hanem komplett kerettörténetet is. A mintegy 15 percnyi animációt rendes színészekkel forgatták, felépített díszletek között. Persze a robotos részek sem maradtak ki, személy szerint én arra gyanakszom, hogy Soft Image-vel lettek renderelve, bár erre vonatkozóan nem találtam infot. A szerkesztőségnek küldött press CD-n az első anim meglehetősen „szájtátósra" sikeredett. Hatalmas robotok jönnek-mennek szokás szerint csak éppen a gyorsaságuk, dinamikájuk változott kicsit. Hol vannak már a régi lomha, lassan reagáló mech-ek? Itt a robotok tökéletesítve lettek, a brutális páncél és a nehéztüzérség ellenére fürgén mozognak, sokkal életszerűbbé varázsolva a Heavy Gear világot. Ehhez jön még a számtalan mozi effekt, ami tényleg nagyon látványossá teszi a teljes képernyős bevezető animációt. (A világra felépíteni a programot. Jelenleg ott tartanak, hogy lejártak a szerződések, sőt az Activision nem kívánja meghosszabbítani a jogokat, így az új robot-szimulátoruk már Heavy Gear néven vonul majd be a

Valahol az emberekben mindig is megvolt az a vágy, hogy egy hatalmas robotba bújva testi erejüket, romboló tudásukat a sokszorosára növelve pusztítani induljanak. Legalábbis erre lehet következtetni abból a tényből, hogy mióta csak a PC-t alkalmassá tették a grafikailag igényes játékok futtatására, a robot-szimulációs programok hallatlan népszerűségnek örvendenek. Minden ilyen jellegű próbálkozás ősének lehet tekinteni a legendás Mechwarrior sorozatot, mely úgy folyt be az egyszerű játékosok életébe, mint az a bizonyos őszi eső ami pár másodperc alatt képes bármiféle vízálló védelemmel megbirkózni. Ezt a sorozatot mindig is megjelentető Activision-nak úgy sikerült elérnie, hogy gyakorlatilag minden nagyobb hardware gyártóval (főként a videokártya-3D gyorsító készítők kerültek a palettára, persze érthető okokból) szerződést kötött, így amit beruháztunk egy új videokártyába máris egy Mechwarrior 2 CD boldog tulajdonosai lehettünk. Ennek az "agresszív", bár mindenki számára előnyökkel járó marketing politikának hála manapság már alig van ember aki ne tudná milyen játék is az a Mechwarrior 2. (Engem pl. teljesen megdöbbentett, hogy a Pure 3D-mhez nem kaptam Mechwarriort CD-t, így képtelen vagyok



végén a csatában egyedül maradt pilótát közrefogják a többiek, majd a parancs teljesítéseként hozzáfognak a megsemmisítéshez. Szinte ugráltam örömömben, ahogy a szerencsétlen darabokra szakadt a zárótűzben. Nagyon jól látszott, hogy a páncél védi egy darabig, közben lehetett hallani a lepattanó golyók süvítését, végül a túlerő megtette a magáét.) Ehhez képest a folytatás kicsit kiábrándító volt,

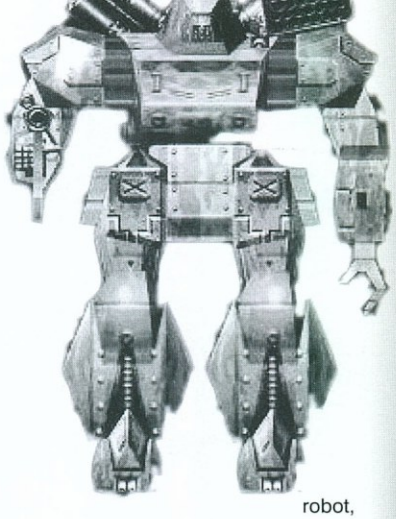




hiszen a intro után el is lehet felejteni a renderelt robotok harcát, végig jön a színészekkel forgatott fergetegesen izgalmas story line. Nem akarok senkit sem megsérteni, hogy honkongi színészek, vagy hasonlók, de ami ezután következett azt manapság az MSAT is megirigyelhetné. Azért dicséretükre legyen mondva a történet nagyon magávalragadó, van benne látványos árulás, igazi katonai légkör, végső, mindent eldöntő párviadal. Ez lenne tehát a Heavy Gear nagy újítása, szerintem az elgondolás mindenképpen helyénvaló volt csak hát ha már az "ember" Wing Commandert játszik, akkor játssza úgy ahogy azt a nagyok teszik az Origin-nél. Szóval fizesse meg a jó színészeket (mint pl. :Mark Hamill, vagy Christopher

Walken), rendezzen be hatalmas stúdiókat, hogy tényleg élvezetes legyen az a "kis film".

Félretéve a video bejátszásokat a játék továbbra is a Mechwarrior 2 3D-s engine-jét használja, csak hát finomították kicsit a textúrákon, sokkal jobban kidolgozták a robotokat. Sajnos a demoban túl sok tereptárggyal nem sikerült összefutni, így csak remélni lehet, hogy lesznek majd nagy gyárak, kolóniák, katonai épületek. A mechek felszerelése nem sokat változott, a már jól bevált módon lehet agyon tuningolni őket, természetesen az alapmodell teherbírása és a

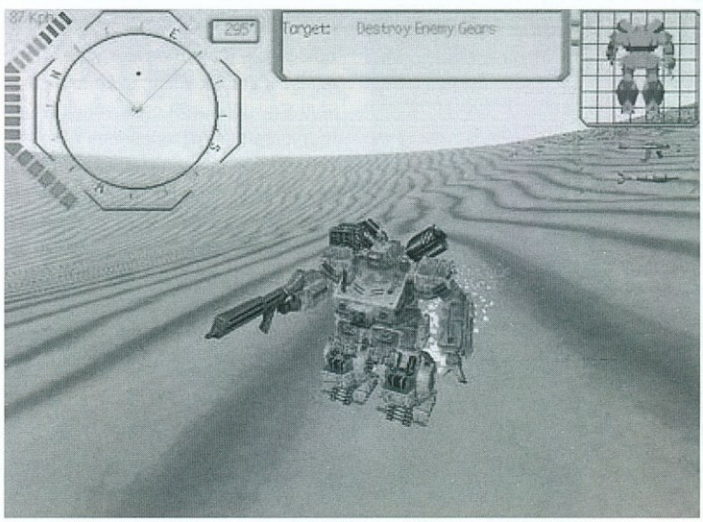


robot, kiegészítő, földi egység áll a rendelkezésünkre, aminek a nagy része még sosem látott technológiát fog alkalmazni. Erre a bőségre magyarázattal szolgál, hogy a Heavy Gear Univerzum-ot a játék története alatt szétveti a pénz, így a fejlesztések is sokkal gyorsabb iramban haladnak az átlagosnál. Tulajdonképpen tisztán látszik, hogy nem kell majd csalódniuk a műfaj szerelmeseinek a Heavy Gear-ben, hiszen kapnak egy továbbfejlesztett Mechwarrior 2-öt, egy teljesen új világba csomagolva. Amennyiben a hangulata el lesz találva (ez még nem nagyon derült ki a demoból), ismét etalonnak fog számítani a robot-szimulátor kategóriában.

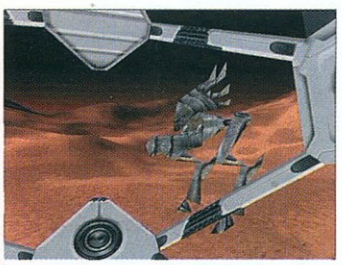
Alapból kezeli a D3D-t, egyelőre csak 640x480-as felbontás mellett, de ez nyilván csak a demo korlátja. Külön van hozzá 3Dfx támogatás is.

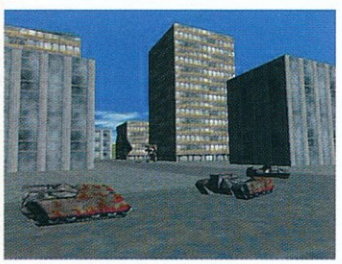
rendelkezésünkre álló pénzösszeg kombinálásával. Tulajdonképpen iszonyatos mennyiségű fegyver,

EARTHSIEGE 3



kitapétázni vele a szobát, mert pont egy még hiányzik.:)) Azért gondolom mindenki egyetért velem abban, hogy maga a játék teljesen profi, sőt most, hogy a grafikát feltuningolták a mai napig a legjobb "robotos" programnak számít szerte a világon. A Mechwarrior klónok közül egyetlen játék emelkedett ki az elmúlt időszak során, az pedig az Earthsiege második része volt. Igaz, hogy nem volt olyan komplex világ körülötte mint a nagy riválisnál, azonban a küldetések nagyon el voltak találva, sőt bizonyos szempontból a grafikája felül is múlta az akkor még nagyon vonalasnak számító MW-t. Talán a legnagyobb bosszúság annak idején az Earthsige 2-vel kapcsolatban az volt, hogy nem indult el csak Win 95 alatt. Mindenesetre ez ma már megmosolyogtató problémának tűnik, így a D3D és a DirectX 6 árnyékában. Visszatérve napjainkhoz most jutottunk el oda, hogy kezd kiéleződni a verseny, és a közeljövőben a polcokra kerül a Mechwarrior 3, az Earthsiege 3, illetve egy hasonló színvonalú próbálkozás ami Heavy Gear névre keresztelteteett. Ez adott okot a most következő kis ízelítőre, ahol külön-külön bemutatjuk a jövő nagy reménységeit.





A Sierra játéka a mindent elsöprő Mechwarrior láz árnyékában valahogy mindig is hangulatosabbnak tűnt. A harmadik részben a helyszín még mindig a jó öreg vörös bolygó, ahol a gigantikus földi Konzorcium és a Lázadók egységei vívják eldöntetlen harcukat. Az előző résszel ellentétben itt megválaszthatjuk, hogy a jó vagy a rosszfiú szerepében szállunk be a küzdelmekbe. A fejlesztők ugyan nem ígértek látványos mozijeleneteket, viszont kapunk 45 küldetést, 40 féle járművet, mech-eket, tankokat, repülő egységeket, illetve 50 különféle fegyvert. A 3D engine-t a Dynamix fejlesztette, és az előzetesek szerint aki csak látta elismerően bólogatott, majd megveregette a fejlesztő srácok vállát: szép munka volt! Egyelőre erről csak ennyit lehet tudni, még képek sincsenek a programról. Mindenesetre örvendetes, hogy ők végre kiemelten foglalkoztak a terep változatosságával, így találkozni fogunk aszteroidákkal, bányákkal, hidakkal, folyósokkal, sőt még víz alatti küldetéssel is. Természetesen lesz benne lehetőség hálózati játékra, illetve már készül a server gép is az internetes E3 csaták részére.

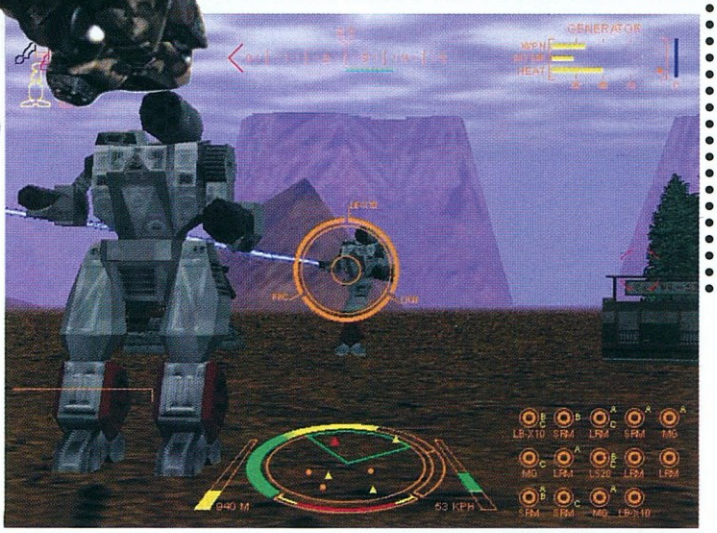
Az ígéretek szerint maximálisan ki fogja használni a 3Dfx-es és a Rendition-ös kártyák grafikai tudását, így adott lesz a kellő frame rate és a megfelelő minőség.

Amennyiben időben kijön valószínű, hogy alaposan meg fogja szorongatni a Heavy Gear-t, hiszen a Sierra programozói kevésbé vannak belefásulva a robotos sorozatba mint a konkurencia. (Persze ez csak magánvélemény.)

MECHWARRIOR 3

A Microprose kapva kapott az Activision által eldobott lehetőségen és valamikor a jövő év elején kihozza a Mechwarrior 3-at. (Persze az is lehet, hogy csak több pénzt adtak a már jól bejáratott univerzumért.) Természetesen az engine teljesen más lesz, viszont sokkal több ismerős robottal, fegyverrel fogunk találkozni. Előkerülnek majd a Mechwarrior alapjául szolgáló klánok is, így aki képtelen megbarátkozni az észak-dél konfliktussal, újra belemerülhet a megszokott Mechanikus harcos légkörbe.

CtS
shoebaron@hotmail.com



HEAVY GEAR COMPO

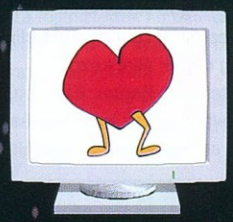
A Heavy Gear megjelenése alkalmából egy GIGA copmpoval kedveskedik nektek az Activision. Aki megfejtést küld be, az már nyert is, hiszen 3000 Ft-tal olcsóbban juthat hozzá egy eredeti Heavy Gear-hez. A megfejtések mellé mindenképpen tüntessétek fel, hogy igényt tartotok-e a kedvezményre, mert mi továbbítjuk a cégnek a megrendeléseiteket. Most pedig következzenek a kérdések:

1. Lesz story line a Heavy Gear-ban?
2. Hogyan hívják a Heavy Gear univerzum kitalálóit?
3. Léteznek repülő mech-ek?

A válaszokat 1998. január 15-ig várjuk a szerkesztőség címére. Három szerencsés beküldő 1 eredeti Heavy Gear-t, 1 egy éves PC GURU előfizetést és egyéb ajándéktárgyakat nyerhet.

GIGAByte

A SZÍV TV műsorán!!!



AZ

ELECTRONIC ARTS™

TÁMOGATÁSÁVAL.

ADÁS:

DECEMBER 17-ÉN, SZERDÁN 16.^{00}-KOR

ISMÉTLÉSEK:

DECEMBER 21-ÉN, VASÁRNAP 14.^{30}-KOR

DECEMBER 26-ÁN, PÉNTEKEN, 15.^{00}-KOR

Műsor Info:

GAMELAND

1201 Bp. Baross u. 55.

Tel.: 284-1471

A műsorban GURU Lapszemlét és játékismertetőket is láthattok.

Joint Strike Fighter

A szárnyra kelt valóság

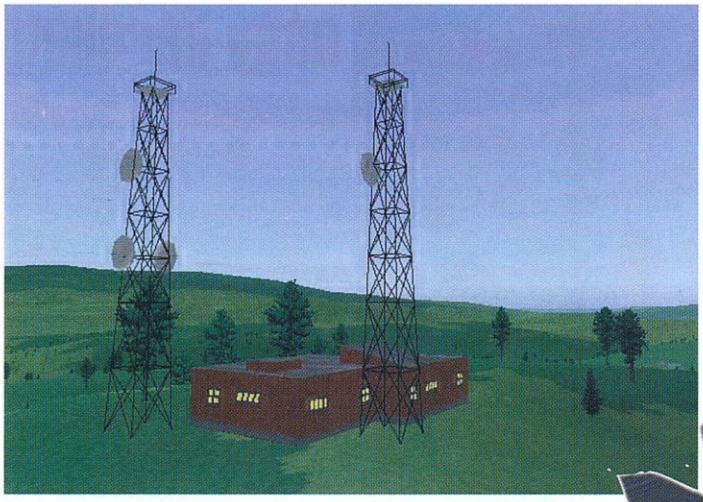
Az utóbbi időben örömteli fellendülésnek indult a szimulátorpiac. Egyre-másra jelennek meg az ötödik generációs vadászgép szimulátorok, melyek lassan megszokottá váló főszereplője a Lockheed-Martin és a Boeing cégek által közösen fejlesztett F22 Raptor. Ezen próbál meg változtatni az Interloop és az Eidos, amikor kiadja a Joint Strike Fighter névre keresztelt szimulátorát. 1996-ban a Pentagon által kiírt Joint Strike Fighter pályázatra beküldött tervek közül két gép tervét választották ki: a Lockheed-Martin X-35-ösét és a Boeing X-32-esét. A két típus közül jobbnak ítélt fogja felváltani az amerikai fegyveres erőknél jelenleg még hadrendben álló, de már idősödő alábbi három típust: az F-16-ost (melyet valószínűleg mi magyarok is rendszeresíteni fogunk "légierőnknél"), az F/A-18-ast és az AV-8B Harrier 2-t. Mindkettő JSF gép a lopakodó technológia felhasználásával készült, így az ellenséges radarok csak nagyon közelről, vagy egyáltalán nem is tudják őket észlelni. Hajtóműveik is úgy lettek kialakítva, hogy a környezetüknél melegebb gázokat ne bocsássanak ki, ezzel is elősegítve, hogy infra rakéták és érzékelők ne találják meg a gépet. (Gondolom már mindenki kitalálta, hogy ezzel a két géppel repülhetünk majd a teljes verzióban, a demoban be kell érnünk az X-35-össel). Bár mindkét gép hasonlóan néz ki, repülési jellemzőik néhol igen keményen eltérnek. A Boeing X-32-ese elsősorban az F-16 és F/A-18-ast hivatott leváltani, azután kezdték el megtervezni, hogy az ATF projectet megnyerte F-22. A Lockheed-Martin X-35 majdnem úgy

néz ki, mint az F-22 nem is csoda, hiszen ugyanazok a Lockheed Skunkwork dolgozói tervezték.

A programot a Norvég Interloop csapat készítette, akik nemrég még csak demokat írtak. A csapat eddigi leghíresebb alkotása egy szépen kidolgozott, már majdnem élethűen kinéző terepen snowboard-ozó lány. A táj amin ügyködött a leányzó gyönyörű volt, a terep igen nagy felbontású és kidolgozottságú, ezen kívül az egész olyan folyamatosan mozgott, hogy öröm volt nézni.

Ebben a demojukban szereplő grafikai engine-t vették a Joint Strike Fighter grafikájának alapjául, majd némi változtatások után egy nevet is adtak neki: IFS. Folyamatosabban mozgatja a nagyobb felbontású tájat mint a Comanch3-ban és Armoured Fist2-ben szereplő Voxel Space 2, de ami még ennél is fontosabb, kétszer olyan gyors - bár ez a demoban nem nagyon látszik! (Azért ezt vettem összehasonlítási alapul, mert mindenki más is erre hivatkozik, hogy milyen szép, milyen jó - pedig...)

A program teljes verziójában négy terület: Kolumbia, Korea, Afganisztán és a Kola-félsziget felett repülhetünk. 10 millió négyzetmérföldnyi területet modelleztek le a készítők - ez a valaha számítógép szimulátorhoz lemodellezett legnagyobb terep!- 2.5 négyzetmérföld jut így átlagban egy térségre. A táj nem lapos, ahogy az a "fotorealisztikus" megoldásoknál szokott lenni, hanem a domborzatok rendesen kiemelkednek a földből. Ahogy közeledik az ember a hegyekhez annál nagyobbak lesznek, nem marad meg ugyanaz az arányuk mint amit a távolból láttunk, és egyáltalán nem pixelesednek! Ami még nagyon tetszik, hogy városokat is lehet látni repülés közben. Nem csak afféle kis textúrákat a földön elszórva, hanem rendes, kidolgozott városokat lakóházakkal, iparnegyedekkel, a tenger mellett még dokkok is vannak - igaz az épületek kicsit hasonlítanak azokhoz amikkel a Sim city-ben találkozhattunk. A város felett néhol köd - egyesek véleménye szerint szmog száll-, melybe minden



további nélkül bele tudunk repülni - 3Dfx nélkül is tudja a special effecteket -, ha túlságosan közel repülünk a talajhoz némi plusz felhajtóerőt is érezhetünk. Szintén nagy újítás, hogy vadászgép szimulátorban még nem látott dolgokat, mint például eső, szél, hó és turbulenciákat építettek bele, melyekkel eddig csak polgári repüléssel kapcsolatos szimulátorokban találkozhattunk (mint például a Microsoft Flight Simulator, ami minden kétséget kizáróan a világ legélethűbb PC-s szimulátora). A program Direct3D alatt 16-bit-ben fut, így akinek van 3D-s gyorsítókártyája az igen kellemes sebességnövekedést észlelhet. (Egy Pentium 200-ason akármilyen 3Dfx-szel 800x600-ban majdnem játszhatatlanul gyors!)

Úgy általában jók a program hangjai, bár a robbanások effektjei sikerülhettek volna jobbra is, viszont az a hang amikor a rakéták elhagyják az indítósínt, az igen el lett találva; 1-1. Szintén nagyon tetszett, hogy már a demoba is belerakták a rádióüzeneteket. A SHIFT lenyomásával juthatunk a menübe, ahonnan kiválaszthatjuk kinek szól üzenetünk: Awacs, irányítótorony, valamelyik, vagy az összes wingman. Mivel ez egy lopakodó-vadászgépszimulátor, ezért valószínűleg mindenki legsűrűbben az Awacs és a IFDL - In Flight Data Link- környékén fog kavarni. A pilótavizsgával még nem rendelkezők kedvéért: Ha este bekapcsolunk egy zseblámpát, akkor mindenki aki a környezetünkben tartózkodik látja, hogy a fény honnan indul. Ugyan így van ez a radarral is, ha felkapcsoljuk az ellenség egyből észrevesz besugárzásjelzőivel. Az IFDL segítségével, radarunk felkapcsolása nélkül is beláthatjuk a légteret, ugyanis az Awacs szolgáltatja számunkra az információt, így lényegesen tovább tudunk "láthatatlanok" maradni. Igen pozitív, hogy különböző wingmanekhez különböző hang tartozik, nem úgy mint az EF2000-ben, ahol szinte mindenki ugyanazt a hangot használta.

"Munkahelyünk" nem túl nagy, ehhez képest tele van zsúfolva mindenféle kijelzőkkel, műszerekkel, melyek kísértetiesen hasonlítanak az előbb példának felhozott EF2000-ben szereplőkhöz - természetesen "csak" kialakításukban hasonlítanak. Becsületére váljon a programozóknak, ezt nem is tagadják. A béta verzió alapján nem csak ezek, de még sok minden más mint pl.: az útvonaltervező, a virtuális pilótafülke, stb. is hasonlít az EF2000-hez, ami persze nem baj, sőt... Természetesen a JSF jobb grafikával rendelkezik és kezelése is egyszerűbb, így az arcade repülősök és a megszállottak is szeretni fogják. Belső nézetben láthatjuk, ahogyan kezeink a joystickkal és a gázkarral együtt mozognak, ez nem túl nagy újdonság, hiszen számos más programban is szerepelt, de az, hogy lábaink is mozognak az oldalkormányt kezelve: ez csúcs. Percekig el lehet nézni, hogy a manőverek közben hogyan mozognak testrészeink, néha még a térd mozgását is ki lehet venni. Szintén egy igen pozitív dolog, hogy külső nézetből nézve a tolóerő ráadásával megegyező mértékben húzódik össze a hajtómű kiömlőnyílás keresztmetszete - akár az igazi gépeken.

Természetesen mit sem érnek az ultramodern vadászgépek a megfelelő fegyverzet nélkül, így hát belekerült még egy pár spéci rakéta és bomba is a programba. Ilyen például a JDAM, amit külön az F22 számára fejlesztettek ki, az AGM-154 Joint Stand-Off Weapon és a kedvencem az AIM-9X légiharcrakéta, mely különlegessége nem csak, hogy akár hátulról közelítő ellenséges gépre is indíthatjuk, hanem közeledő ellenséges rakétákat is meg lehet vele semmisíteni - bár ez az újítás a programban még nem szerepel.

A teljes változatban persze a négy küldetéssorozaton kívül még lehet egymás ellen is játszani a már jól megszokott módokon: modem, soros-port, IPX, TCP/IP. Ezen kívül lesz még úgynevezett "quick action" ahol rögtön a harc közepébe kerülünk, célunk mindenre lőni ami mozog. A program igazán szépen néz ki, mondható, hogy a Jetfighter 3 Interloopos megfelelője egy kis EF2000-rel megspékelve. Az élethűséggel és a mozgással sem lesz sok baj, hiszen a programban bemutatott két gépet gyártó cég és a Norvég légierő is minden segítséget megadott az Eidosnak. Majd még meglátjuk ...

Tatcom

Száguldás négy keréken

Autós programok az aszfalton

UBI Formula F1

Azt hiszem az egyik legjobban várt forma 1-es program az Ubi Soft Forma 1-e. A sajtóban korábban megjelent képek alapján egyszerűen gyönyörű, és állítólag a Psygnosis F1-et is lepipálja, ami nagyon jóra sikeredett.

Lehet, hogy elrontom, de már most megjegyzem, hogy az Ubi F1 egyike azoknak a programoknak - elég kevés van belőlük -, amelyek beváltották az ígéreteiket és elvárásoknak megfelelően alakultak.

Azt hiszem egyszerűen csak a legjobbakat tudom róla mondani. A grafika egyszerűen lélegzetelállító. Nagyon kevés olyan program van amire azt mondom, hogy kihasználja a 3dfx lehetőségeit - pl. nem tudom, hogy a Resident Evilhez minek kell 3Dfx?. Szerintem eddig csak egy olyan program volt amire azt mondtam, hogy el nem tudom képzelni 3Dfx nélkül, ez pedig a Shadows of

Test Drive 4

Talán ez az egyik program ami engem így a szeptember óta eltelt időszakban legjobban izgatott - a másik kettő a Jedi Knight és a Blade Runner. Azt azért meg kell jegyeznem, hogy a Test Drive Off Road csúfos bukása ellenére elég sokat vártam tőle. Nem felejtettem el a Test Drive 1-et és a 2-t.

Miután kiderült, hogy a Street Rod óta először végre a '60-as évek autói - nem is akármilyenek - is helyet kapnak a programban, teljesen beindultam. Rossz nem lehet - mondogattam. Néhány képet láttam a 3dfx-es verzióról - van műszerfal! - és nagyon tetszettek. Reméltem, hogy játék közben is van olyan jó, mint amilyen jó a képeken.

Nem feszítem a cikk végéig az idegeket, már most megmondom, hogy számomra az év csalódása a Test Drive 4.

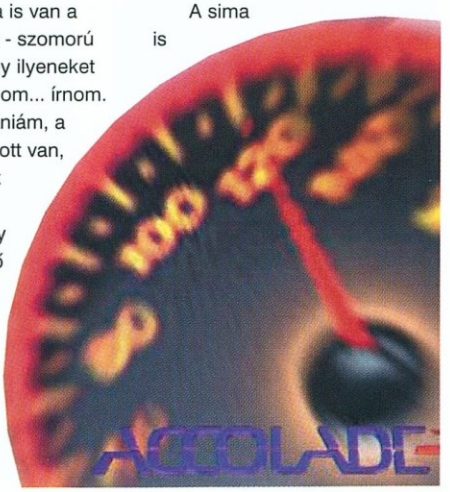
Azt kell hinnem, hogy az Accolade-nél teljesen elfelejtették a Test Drive 2-t és teljesen más útmutatást adtak a programozóknak.

Az igazság az, hogy én egy vérbeli NFS-szerű szimulátort vártam, és ahelyett egy "arcade-gyorsítós" programot kaptam. Az autók irányítását sikerült teljesen elszúrniuk és nagyon sok hiányossága is van a programnak - szomorú vagyok, hogy ilyeneket kell mondanom... írnom.

Először is a mániám, a műszerfal. Az csak ott van, semmi sem történik rajta. Legalább a sebességmérő vagy a fordulatszámmérő mozogna. No! Nincs üresjárat. Vagy előre megyek vagy hátra, no üres. Hiányzik, nem mintha sokat akarnék üresben gurulni, de akkor is... A váltó képe mindenhol 6 sebességes, de ahol csak 3 sebesség van ott csak a 3-ig tudunk felváltani... Nem sorolom a játék hiányosságait, majd esetleg a teljes verzió kipróbálása után.

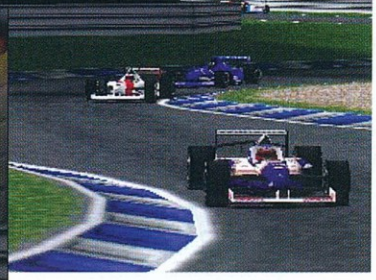
A grafika szerintem elég szép. Ízlések és pofonok, de engem kimondottan zavart a 3dfx-es verzió összemosott - magyarosan elszmútolt (he he) - képe. Ja meg az is, hogy állandóan kiakadt.

A sima is



the Empire. Itt egy újabb ilyen program. Ha egyszer valaki látja 3Dfx-szel meg sem akarja nézni Fx nélkül - igaz nem tudom, hogy a végleges verzió elindul-e 3Dfx nélkül.

Mielőtt még elkezdeném ecsetelni a játszhatóságát, megjegyzem, hogy nálam ez nem igazán szimulátorként szerepel - igaz



lehetséges, hogy a véglegest be lehet majd olyan szintre állítani, hogy a szimulátorosok is elismerően nyilatkozzanak róla -, hanem egy olyan arcade játékként, ahol a játszhatóságon van a hangsúly. Ez mit is jelent? Nyomni a gázt, váltogatni, kanyarban kifarolni, kilökni az ellenfeleket...

Hát igen. Ha valakit nem nyert meg a grafika, azt a játszhatóság mindenféleképpen magával fogja ragadni. Szuper! Lendületes, izgalmas... tényleg minden elvárásomat hozta. Egyszerűen ez egy olyan program amit újra és újra kezdek, hogy jobb eredményt érjek el. Tényleg vérre megy a játék! Ha valakit ki kell lökni, szó nélkül megteszem.

Azt hiszem a fenti sorok bizonyítják, hogy teljesen el voltam ragadtatva az Ubi Forma 1-től. Tényleg szuper játék. Ez egy olyan autós program, amit tényleg érdemes egymás ellen nyomni hálóban. NEM LEHET ABBAHAGYNI!

Somebody stop meee!!!

szép, cool amikor a fény belecsillan a kamerába - ehhez sem kell 3dfx -, de a HiColor mód hiányzik. Mindegy. A grafikára senki nem szólhat egy rossz szót sem. A hangok sem rosszak, igaz nálam a minimum mostmár a digizett eredeti hang, de ahhoz képest jók.

Az autók nagyon jól össze lettek válogatva - benne van a TVR Cerbera is, ami méltán szuper sportautó, de kevesen ismerik -, főleg a Muscle Car-ok. Tényleg megtalálták a legjobbakat, igaz vannak számomra otromba tévedések - pl. az , hogy a 70-es Hemi Cuda 3 sebességes.

A pályák nem rosszak, de a forgalom nem az igazi. Itt megint csak a TD2-re vagy az NFS-re tudok utalni. Ha már koppintunk valakit vagy egy jó sorozatot folytatunk, akkor az újabb rész ne legyen gyengébb az előbbinél.

Tetszik, hogy pl. a San Fransisco-i pályán szabnunk kell lefelé, néha keresztbe jön egy kamion... Miért nem lehet az egész ilyen ötletes?

A felháborító az irányítás. Egyszerűen egyszerű. Lehet vele játszani, nem arról van szó, de az egésznek inkább egy Out Run NFS köntösben jellege van.

A játék egészének a design-je szerintem elég változó. A bevezető kép kúl, a menük már nem, az autók bemutatása pedig egyszerűen siralmas.

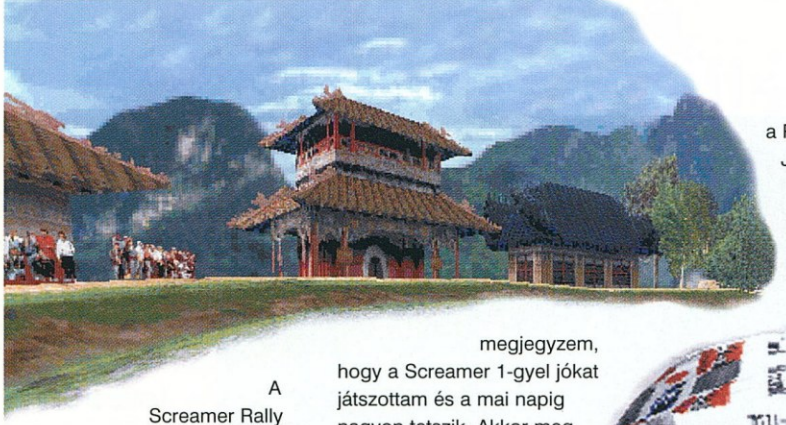
Nem akarok pálcát törni a játék felett, de nagyon nagyot csalódtam benne. Lehet, hogy látatlanban nagyon magasra emeltem a mércét, de itt minden megvolt ahhoz, hogy egy jó játékot készítsenek, és mégsem tették meg. Lehet, hogy a végleges jobb lesz, de sajnos nem hiszem.

Azt a feladatot kaptam a jelen számra, hogy négy nagyon várt programot hasonlítsak össze. Tudom ez nem mindig lehetséges - pl. a Lands of Lore 2-t hülyeség lenne összehasonlítani a Herculessel -, de jelen esetben nincs azért olyan nehéz dolgom, mert mind a négy szóban forgó program autós. Nem mind szimulátor, és természetesen ezek szerint alakítom az elvárásaimat. A végén majd olvashattok egy sorrendet, ami a véleményemet tükrözi a játékokról.

Tehát a rég várt és sokakat felizgatott Ubi Formula 1 az egyik, ami a nevéhez illően egy Forma 1 program. A második program a csokorban a Test Drive 4, amit én nagyon vártam már. Majd kiderül, hogy átment-e az elég magasra állított mércémen. Olvashattok még a Screamer Rally-ról is ami az elvárásaim szerint a Screamer-es gárda első rally programja, illetve a "névtelen" meglepetés, a Microsoft Cart-ról is, ami egy indycar szimulátor óhajt lenni.

Az általam látott képek alapján én magamban már felállítottam egy sorrendet. TD4, Ubi Formula 1, MS Cart és Screamer Rally. Majd meglátjuk, hogy vajon így alakul-e.

Screamer Rally



A Screamer Rally annyira nem izgatott fel, mint a korábban már említett TD4 vagy Ubl Forma 1, de csak azért mert a Screamer 2-vel személy szerint nekem csak az volt a bajom, hogy az irányítását valahogy elszúrták.

Valószínűleg egy Sega Rally-szerű arcade programot akartak írni, amivel kanyarban jókat lehet farolni meg ilyesmi. Eddig ez ok. Senki nem mondhatja rám, hogy nem vagyok fogékony az ilyesmikre és csak a szimulátorok tetszenek nekem. Igaz a fő gondom ezekkel a bizonyos farolásokkal volt. Az egész olyan volt mintha valaki éles kanyarokat nagy ívben korcsolyával vett volna és a végén kifarolt. Ezt nem tudom jobban elmondani, de abszolút nem élethű - ami nem is baj -, és nem is olyan mint a Sega Rally játéktermi verziójában.

Még mielőtt valaki azt mondaná, hogy a Mr.T egy "anti-Screameres", megjegyzem, hogy a Screamer 1-gyel jókat játszottam és a mai napig nagyon tetszik. Akkor meg miért írok ilyen rosszakat a Screamer 2-ről? Szerintem elszúrták.

Amikor valaki bemondta, hogy épp készítik a Screamer Rally-t, egy kicsit megörültem, mondván úgyis eléggé gyenge a PC-s rally termés. Jelen esetben is lelövöm a poént a cikk elején és rosszindulatú is leszek, mert szerintem a Screamer Rally szinte ugyanaz, mint a Screamer 2, csak másak az autók és a pályák, illetve támogatja az "akárhányDFx"-et. Ennyi. Más nem változott.

Ha mindenki a szín tiszta igazat várja tőlem, akkor azt mondom, hogy szinte csak átrajzolták a terepet és a pályák a régiek maradtak. Ez most holt komoly.

Microsoft Cart

A végére hagytam a nagy meglepetést. A Microsoft nem elég, hogy az operációs rendszerek terén hatalmas helyet foglal el, az internetes területet meg sem említem, de a játékok világában is meg akarja vetni a lábát. Vannak viszont olyan jelek, melyek szerint elég jó szemük van ahhoz, hogy megtalálják az igényes játékkészítő cégeket is. Jó példa erre a Neverhood - igaz senkiben sem merült fel, hogy a Dreamworks igénytelen lenne - és a most ismertetésre kerülő Microsoft Cart is.

Azt hiszem számomra ez a program - igen, még mindig a Microsoft Cart-ról beszélek - volt a nagy meglepetés. Nagy és kellemes meglepi. Nem is gondoltam volna, hogy egy ennyire igényes és jó programmal fognak előrukkolni.

Már az indítás után leesett az állam. A menük, az egész körítés olyan ami egy magamfajta beteges, maximalista őrült mindenféle elvárásának megfelel. Hát igen, ilyennek kell lennie. Mindent be lehet állítani, bekapcsolni, kikapcsolni... Nem sokat kapcsolgattam, rögtön nyomtam egy Quick Race-t - persze azért full detail-en.

Egész jó. Ez nem amolyan, egész jó, hanem a szuper alatti egész jó. Ami nagyon tetszett, az ahogy a cockpitjét látjuk kanyarokban. Cool! Nagyon feldobja. "Szimulációilag" szerintem az egyik legjobb indycar program. Mindent lehet

A demo pályán olyan deja vu érzésem volt, hogy azt hittem a Screamer 2-vel játszom. Ennyit a rosszindulatról.

A grafika tényleg szép, és ami nagyon szimpatikus, hogy DOS alatt is fut. Sőt DOS alatt is támogatja a HiColor színmélységet és a 3Dfx-et.

Win95-ös lett volna. Ki tudja?

Akinek csak egy Screamer 2-szerű elvárásai voltak, az teljesen meg lesz elégedve ezzel a programmal is. Mivel nekem volt egy-két apró gondom az S2-vel, én azt vártam, hogy ez azért sokat fog javulni a Rally-ban. Igaz ez az én gondom, de pont ezért nem voltam hasra esve a Screamer Rally-tól.

Mindenféleképpen megér egy megnézést.

A kimondott 3dfx rajongók, teljesen el lesznek ragadtatva tőle. Természetesen a framerate is az elvárásoknak megfelelően alakul.

Azért megjegyzem, hogy a mai napig lehet DOS alá programokat írni. Igaz, a kisördög megint elő bújik belőlem, mert ugyi a Screamer 2 is DOS-os volt, és a korábban említettek szerint élnek az elmélkedéseim az átrajzolásról. Tehát, ez is DOS-os lett. Ha esetleg egy teljesen új rally programot írtak volna, akkor lehet, hogy az is már állítani. Ezermillió bögyörő amit a cockpitból lehet állítani, a setupból magunk konfigurálhatjuk be az LCD kijelzőnk opcióit. Az egész olyan, mintha egy olyan társaság készítette volna, akik elmentek egy indycar csapathoz, megnézték hogy is néz ki az autó, megnéztek egy rakás belső kamerás felvételt, és utána csináltak egy szimulátort. Szerintem profi.

Azt hiszem a grafikával sem lesz senkinek sem gondja. A gyenge gépektől kezdve a bitang gamekiller-ekig mindenki be tudja állítani az optimális sebességre a játékot. Meg lehet kérdezni, hogy ennek mi köze a grafikához.

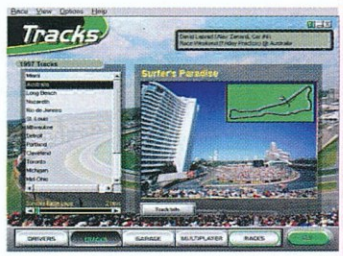
Egyszerű, felbontás állítás, bögyörő be, bögyörő ki... Természetesen a játék támogatja Direct3D-t, és ekkor a 3Dfx-esek is örjönghetnek. Nem kell hozzá külön indítófájl meg ilyesmi, egyszerűen a programból beállítom és már megyek is... versenyezni.

A hangok elég jók, s a játék atmoszférája is.

Szerintem ez lesz az év egyik nagy meglepetése, mindenféleképpen ajánlott kipróbálni a játékot. Szép, jó, egy vérbeli szimulátor.

Nos, elérkeztem a befejezéshez, elég vegyesen érzem magamat. Az Ubi Forma 1 hozta az ígérteket, a nagy meglepetés a Microsoft Cart lett, a Screamer Rally olyan, mint a S2 volt, és számomra az év csalódása a Test Drive 4 lett. Ennek megfelelően alakult a "verseny" is. A pálmát az Ubi F1 viszi, a Microsoft Cart a második, a Screamer Rally a harmadik és szégyenszemre a TD4 - benne van a nevében is 4 - lett a negyedik.

Lehetséges, hogy a demo verziókhoz képest még változnak a végleges programok, de nem nagyon hiszem. Erőteljes változtatás igazán csak a Test Drive 4-nek esne jól.



Én azt ajánlom, hogy próbáljátok ki mind a négy programot - szerintem a demok rajta lesznek a CD-n - és hasonló konklúzióra juttok, mint én.

Mr.T.

Riven

A best-seller folytatódik

A maga idejében hatalmas sikert aratott a Myst című kalandjáték. Több, mint három millió másolatot adtak el belőle a négy évvel ezelőtti megjelenése óta. Be kell vallanom, jómagam nem foglalkoztam vele túl komolyan, mivel nem kedvelem a renderelt grafikákat, a Windowsos kezelőfelület meg aztán főként nem volt ínyemre. De nem is azért vagyok én Birdmadár, hogy mások véleménye határozza meg az enyémet is. Ha valami nem érdekel, nem feltétlenül fogom csak azért végigjátszani, mert mások azt mondják, hogy hű, meg ha. Bár a stílusnak még mindig nem lettem a rajongója, azért megpróbálok objektív lenni, és némi betekintést nyújtani a folytatásba.

Mi lehetett az, ami a Mystben megragadta az embereket? Például a grafika abban a korban még teljesen szokatlannak számított. Míg lemezen kerültek forgalomba a

játékok, nem lehetett több tíz mega renderelt képet beléjük pakolni, hiszen el sem fértek volna a winchesteren. A CD azonban már elegendő tárolókapacitást jelentett a mozi jelenetekkel tarkított beszélő csodához. És hogy mi van a játékkal magával? Nos, a kalandelemek nagyjából kapcsolók átállítgatásában és karok huzigálásában merült ki, ami önmagában véve nem jelent hatalmas kihívást, csakhogy a kerettörténet olyan ügyesen illeszkedett a megoldandó feladatokhoz, hogy ez tette érdekessé az egészet. A megfelelő beállítottságú játékos tényleg bele tudta magát élni a sztoriba, és így az sem hatott zavaróan, hogy túl egyszerűek, vagy éppen bárgyúak voltak a fejtörők.

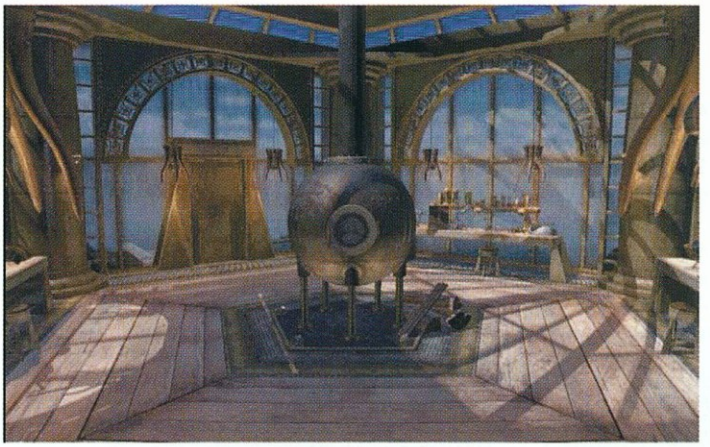
Lássuk, mik a változások az első részhez képest. A történet majdnem onnét fog folytatódni, ahol az előző részben befejeződött. Atrus bátyó megbíz minket, hogy szabadítsuk ki feleségét Riven pusztuló világából, mert már nagyon unja magát nő nélkül, és ha már ott vagyunk, mellesleg megmenthetnénk az összes többi embert is. De hogy a dolgok ne legyenek olyan egyszerűek, közli velünk, hogy a papája is ott téblábol valahol a környéken, és szándékai velünk, meg mindenki mással kapcsolatban mindennek nevezhetők, csak jónak nem. Viszont rettenetesen hálás lenne, ha hozzá tudna jutni utazókönyvünkhöz, ami segítségére lenne mások elpusztításában. Szóval az a nagy büdös helyzet, hogy nem vihetjük magunkkal a könyvet, csak a felét, ami nem számít retúr jegynek.

NAGYOBB

Ez alkalommal öt szigetet, vagy inkább kort kell bejárnunk a győzelem (?) megszerzéséért. Ezek mindegyikére bármikor ellátogathatunk, ami elég kellemes ötlet, tekintve, hogy a sztori nem egy szálon fut, így aztán ha valahol elakadunk, próbálkozhatunk máshol a továbbjutással, hátha onnét kapunk valami tippet a problémánk megoldására.

SZEBB

Sok fejlődés mutatkozik a grafikán. A 16 bites színmélység csak az egyik a sok meglepetés közül, apró bogarak repülnek át



a képernyőn, a víz hullámokat vet a lágy szélben, nem rossz, na. Ha valaki kedveli a renderelést, biztos a falhoz veri a fenekét örömében. Ráadásul a helyszínek nagy része már a játék elején bejárható, így gyorsabban meg lehet ismerni a világot.

ÉLETTELIBB

Másik változás, az emberek megjelenése. A Mystben elég csekély számú humanoiddal lehetett találkozni (ha jól tudom, eggyel sem), de itt már egész falvakat alkotnak a népek. Igaz, nem túl barátságosak, így nagyrészt csak díszítő elemnek használhatóak, de az is valami.

Mellesleg a területek nagy része már a játék elején bejárható, így sokáig az ember csak a világ felfedezésével tölti az idejét, anélkül, hogy akár egy feladatocskát is megoldana. Mondjuk az is igaz, hogy sok helyszín tényleg csak a hangulat kedvéért van a játékban, más szerepe igazából nincs is. Ezért is tartom kellemes ötletnek, hogy az egyes pályákat nem kell minden alkalommal újra bejárni, ha el akarunk jutni valahova, a beépített ugró móddal rögtön el tudunk jutni a célunkhoz. Ez azért lényegesen lecsökkenti a más játékoknál olyan fölöslegesen idegesítő és időhúzó töltögetést. Ha már a töltögetésnél tartunk: a játék öt CD-n jelenik meg,

de mielőtt megijednétek, elárulom, hogy nem kell őket folyton cserélgetni. Mindegyik korongon egy-egy sziget található, így csak a köztük való váltáskor kell a drive-hoz nyúlni.

Hát, nagyjából erről van szó, ez lenne a Riven: a régi Myst felújított köntösben. Szebb, nagyobb, meg minden és persze P100 kell a futtatásához az elődje DX50-esével szemben. Ha valaki szereti az ilyen játékokat, talán most sem fog csalódni.

Bird

12500 Ft

4990 Ft

9990 Ft

17500 Ft

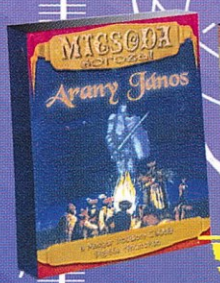
6990 Ft

7990 Ft

A **LANGMaster** sorozat szövegkörnyezetét a nemzetközi szakmában elismert angol Heinemann ELT könyvkiadó Heinemann Guided Readers sorozatából adaptáltuk CD-ROM-ra, melyet korra és tudásszintre való tekintet nélkül mindenkinek tudunk ajánlani. A sorozatban felhasznált, gondosan összeválogatott tananyag, valamint a kiváló multimédiás megoldások miatt tették e szoftvert világszerte elismertté. Reméljük, a magyar közönség is szívesen fogadja!

A **Computer Kalauz 1.** Hardver Iskola című CD-ROM segítségével a felhasználó képet kap, ismereteit rendszerezheti, a XX. század "Cyber Világának" számítástechnikai eszközeiről. A történelmi áttekintést követően strukturált formában ismerteti a számítógépek főbb szerkezeti egységeit. Ez az első olyan magyar nyelvű szofter, amely a lehetőségekhez mérten megpróbál átfogó képet nyújtani az informatikai világ bonyolult részegységeiről és eszközeiről.

Budapesti Állatkert
131 éves fennállása óta már számos kiadvány készült. Ez a mostani műfaját tekintve a maga nemében első és egyedülálló. A multimédia lehetőségeit felhasználva egy bővebb, érdekesebb képet nyújtva, eddig még nem publikált információkat felhasználva mutatja be a magyar főváros Állat- és Növénykert -jét.



4990 Ft

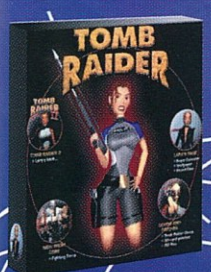
A **MiCsoDa** CD-ROM-sorozat alapvető célja a magyar irodalom korszerű eszközökkel történő szélesköru terjesztése, korábban már létrehozott és a sorozat alkalmával készülő művészeti értékek bemutatása, szórakoztatás, oktatás és értékmentés. MiCsoDa CD-ROM-ok szórakoztatnak, mert multimédiás elemekkel dolgozzák fel irodalmunk kiemelkedő egyéniségeit és műveiket. Oktatnak, lemezei akár hagyományos, akár alternatív óvodai-iskolai keretek között is jól alkalmazható módon dolgozzák fel azokat az irodalmi értékeket, melyek felhasználhatóak egy-egy óra vagy foglalkozás keretében. Értékeket mentenek, mert digitális-túlélést biztosítanak irodalmi hagyományainknak.

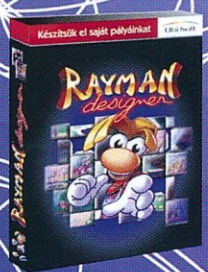
6990 Ft

6990 Ft

A **Matematika Kalauz** összefoglalt formában tartalmazza a teljes középiskolai matematika anyagot.
A Matematika Kalauzt sikeresen használhatja akár a gimnazista a napi matematika tanulásban, akár az érettségi- és egyetemi felvételi vizsgára készülő diák, akár az elsőéves főiskolás vagy egyetemi hallgató.

A **Kémia Kalauz 1.** Utazás Az Elemek Birodalmában című CD-ROM a modern szervetlen kémia teljes ismeretanyagának összefoglalóját nyújtja az érdeklődőnek, áttekintve mind a 112 elemet amit a mai napig ismerünk. A több ezer oldalnyi hypertextes háttéranyag pontos képet ad mindegyik elem fizikai, kémiai és biológiai tulajdonságáról.





10990 Ft

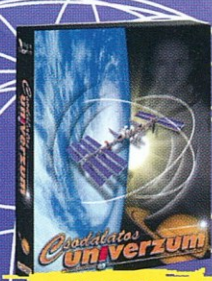
A **Tomb Raider** Az 1996-ban díjnyertes program folytatása. Új animációs mozgásmegjelenítés, új fegyverek, víz alatti szigony, új ellenségek, valósághű grafika.
Akár az első rész, a Tomb Raider II is páratlan játéklehetőségeket kínál, akciókkal és kalandokkal, hihetetlen 3D-s világokkal és tökéletes grafikával.

F1Racing Simulation a legrealisztikusabb Forma 1 szimulátor! Maximális szimulációs élmény. A hálózati játék (maximum 8 játékos) kemény küzdelmekre ad lehetőséget.
Valós idejű 3D grafika. A Forma 1-es autók különösen realisztikus bemutatása, igazi kerékcserével, rádiózással. FOCA TV-vel különleges élményt teremt.

Rayman napjaink egyik legszebb platform játéka, mely fantasztikus mozgásával, gyönyörű hátterével hírnevet szerzett ezt a kategóriát. Lehetőség nyílik saját pályák szerkesztésére, új kalandok létrehozására, Rayman-nek 24 új pályán van lehetősége a legkülönbözőbb tárgyakkal manipulálni, új kalandokat megélni.

Folytatódik a Megapak sorozat a **Megapak 8** -as csomaggal!
- Master of Orion
- SimCity 2000,
- Screamer 2
- Mechwarrior II Broken
- Sword Jagged
- Alliance Jack
- Nicklaus iM1A2
- Abrams Atak Action
- Pack Return to Zork

Csodálatos Univerzum
Barangolja be a naprendszert, látogassa meg titokzatos kozmikus szomszédainkat!
A színes ismeretterjesztő programban mintegy 400 gyönyörű fotó és tucatnyi filmfelvétel segítségével, hangulatos zenei aláfestés mellett tehet kirándulást az űrmajmok és űrszondák világában.



6990 Ft

Automex
multimédia

Automex CD Shop: 1072 Bp., Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015, Fax: 322-3817 CD-ROM-ok, HP, Canon, Epson kellékanyagok, irodatechnika telefonok, faxok, multimédia kiegészítők
Automex Media Store: 1072 Bp., Rákóczi út 4-6. (alagsor) Tel.: 351-5016, Fax: 351-5017 Fatar, Yamaha billentyűzetek, műsoros videokazetták, biztonságtechnika, GSM, kiegészítők
Automex CD Center: 1077 Bp., Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799 CD-ROM-ok, videokazetták, multimédia kiegészítők Postai utánvét: 1410 Budapest, Pf. 185. Tel.: 461-5767 Naprakész információk: a Teletext 682. oldalán Teletext Áruház: a Teletext 671. oldalán E-mail: info@automex.com, Honlap: www.automex.com

Az árak az ÁFA-t tartalmazzák!

CD GURU 98/1

Játékdemok - Disk 1

3D Breakthru (W95) csak 3Dfx
3D U. Pinball 3 (W95)
Seven Kingdoms (W95)
Alian Cabal
Ages of Empire (W95)
Blood Bath
Bridge to Far (W95)
Broken Sword 2 (W95)
Catz (W95)
Ciwil War G. 2 (W95)
Cobra
Dark Rift (W95)
Dark Reign (W95)
Daytona Deluxe (W95)
DemonStar (W95)
Desktop Games (W95)
Dilbert Desktop G. 1 (W95)
Dilbert Desktop G. 2 (W95)
Dink Smallwood (W95)
Dogz 2 (W95)
Dreams
Excalibur 2555 (W95)
FA-18 Hornet: KOREA (W95)
Fifa 98
Forsaken (W95) csak 3Dfx
Genocide (W95)
Grat Battl. of Hannibal (W95)
Grand Thief Auto
Gubble 2 (W95)
Hercules (W95)
iF16 (W95)
I-War (W95)
Joint Strike Force (W95) (3D)
Jedi Knight (W95)
Kick Off 98
KKND Extreme (W95)
Legal Crime (W95)

Shareware játékok

Armageddon
Astro 97
Bad
Bells
Bubble Mania
Bubble Pop
Dani Squares
Explosiv
Fatal Fumes
Fracas
Greedy
Inner World
MT Beer Manager
Porche Crash
Powball
Robot Plague
Russ Pack
Slick n Slide
Subhunt
Super Z
ZZT Best
ZZT Revenge
ZZt Toxic
A1collex (W95)
Atris (W95)
Bombs & Bugs (W95)
Color Attack (W95)
Crazy Gravity (W95)
Delta Hydra (W95)
Diamco (W95)
Dragon's Tail (W95)
Dynamite
Eggit (W95)
Farocar (W95)
K-Chess Elite (W95)
Mindical (W95)
New Nations (W95)
Obsters (W95)
Scopa (W95)
The Tris (W95)
Wrigglers (W95)
Zork: Undiscovered Undergr. (W95)

Movie szekció

Apache Longbow 2
Populous 3
Wing Commander: Prophecy

Patch(18) és cheat (20) szekció

WADS

Total Annihilation
Dark Reign
Doom 2
Incubation
Shadow Warrior

Lemezújságok

Pergamen 11
Pergamen 12
Solaria 97/10

13 Screen Saver

Made in Hungary

Auto
Heroic Engine
Never Zero
Puzzle 97
Tire Me XTC

Extra ajánlat

Abakusz és Számla 95 demo
MIDI válogatás
Red Alert extrák
GIGABYTE számítógépes műsor ajánló

Shareware utilityk

(több mint 250 utility)

DOS programok
Win95 programok
Vegyes programok

Játékdemok - Disk 2

Man in Black (W95)
ManX TT (W95) (3D)
Moving Puzzle (W95)
Man O War
MS Cart Racing (W95)
Myth (W95) (3D)
Namco Hystory 2 (W95)
NBA 98 (W95)
NCAA 98 (W95)
NHL 98 (W95) (3D)
Overboard (W95) csak 3Dfx
Pandemonium 2 (W95) csak 3Dfx
Pax Imperia (W95)
Rayman Designer
Roar (W95)
Sonic 3D (W95)
Screamer Rally
Sub Culture (W95) (3D)
Test drive 4 (W95)
Test Drive 4 (W95) csak 3Dfx
The Reap (W95)
Total Annihilation (W95)
Touring Car C. (W95)
Trophy Rivers (W95)
Turok (W95) csak 3Dfx
VR Baseball (W95) csak 3Dfx
Virtual Pool 2 (W95)
Virtua Squad 2 (W95)
World Soccer
Xmen for Quake (W95)
Youngblood (W95)
Zolaria (W95) (3D)
X (W95)